NYCC 2016
NEW YORK RETOMBE AMOUREUSE DES COMICS

WONDER WOMAN
L'HISTOIRE D'UN BUZZ SEXUEL À CÔTÉ DE LA PLAQUE

FANTASTIC FOUR
L'HISTOIRE SECRÈTE DU FILM MAUDIT DE 1994

SPAWN
LARSEN/McFARLANE, LE DUO IMPOSSIBLE

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

PREVIEW
WICKED+DIVINE
GILLEN/MCKELVIE

INTERVIEWS

STEPHANE ROUX
BENEDICT CUMBERBATCH
MARK BUCKINGHAM
EMANUELA LUPACCHINO
EDDIE CAMPBELL

INHUMANS VS X-MEN

QUI VEUT LA PEAU DES MUTANTS ?

WWW.COMICBOX.COM

L 11565 - 103 - F: 7,90 € - RD

BEL/LUX: 8.50€ - CAL/S: 1100 CFP - POL/S: 1200 CFP - MAR: 90 MAD

WALKING DEAD
ROBERT KIRKMAN EST-IL LE HOMÈRE DU XXIe SIÈCLE ?

WHO'S WHO
LA FESSE CACHÉE DE SPIDER-MAN !

BATMAN ARKHAM VR
SE PRENDRE POUR BATMAN, C'EST POSSIBLE !

©2016 Label 619 - Ankama Éditions pour la traduction française.

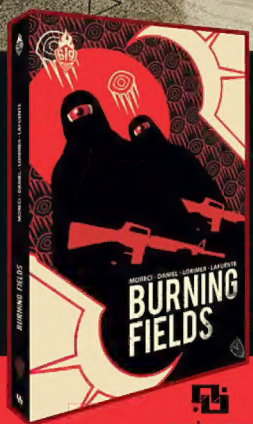
MORECI • DANIEL • LORIMER • LAFUENTE

BURNING FIELDS

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

LE 4 NOVEMBRE

ET SUR ANKAMA-SHOP.COM



BURNING FIELDS. Originally published by BOOM! Studios, a division of Boom Entertainment, Inc. Burning Fields is ™ & © 2016 Michael Moreci, Tim Daniel, and Colin Lorimer. Originally published in single magazine form as BURNING FIELDS No. 1-8. ™ & © 2015 Michael Moreci, Tim Daniel, and Colin Lorimer. All rights reserved. BOOM! Studios™ and the BOOM! Studios logo are trademarks of Boom Entertainment, Inc., registered in various countries and categories. All characters, events, and institutions depicted herein are fictional. Any similarity between any of the names, characters, persons, events, and/or institutions in this publication to actual names, characters, and persons, whether living or dead, events, and/or institutions is unintended and purely coincidental.

ÉDITO

PROPAGANDA

Incroyable. Depuis cette année, Captain America est entré, en France, au programme d'histoire des classes de troisième ! On ne s'attendait pas à ce genre de reconnaissance des personnages de comics. Mais il y a un "mais". Captain America, voyez-vous, n'a pas été ajouté à n'importe quel passage. Il est cité en exemple en ce qui concerne… la propagande pendant la guerre froide. Et il est vrai que trois numéros de Captain America en mode "briseur de communiste" sont bien parus courant 1954. Ce serait faire du révisionnisme que d'affirmer le contraire. Les héros des comics n'ont pas fait que des choses éclairées. Bon, le choix de se porter sur ces trois épisodes-là plutôt que sur d'autres époques, plus massives, plus inspirées, où Captain America était un personnage altruiste et/ou critique des USA est en soi une autre forme de propagande, une vision tronquée. Scoop : ça n'a duré que trois épisodes parce que… ça n'a pas marché. Un bide : le public américain ne s'est pas reconnu dans ce Captain America viscéralement anti-rouge. Et puis, c'est toujours plus facile de chercher la paille dans l'œil du voisin que se demander si, allez, la France n'en faisait pas un peu, de la propagande vers 1954 ou à d'autres époques (bah non, voyons ! C'est nous, les gentils !). Mais peu importe. Parce qu'en réalité, la plupart des professeurs qui nous ont fait part de cette arrivée dans le programme scolaire (certains fans de comics, d'autres connaissant à peine le personnage, via les films) nous ont également confié que pour eux, c'était un prétexte, une aubaine, un feu vert pour expliquer les tenants et les aboutissants des comics pendant leurs cours, en des termes un peu plus "rock'n'roll" que cette histoire de "propagande". Au final – même si ce n'est pas forcément l'idée de la personne qui l'a ajouté au programme – il y a fort à parier que c'est une bonne nouvelle, que cela fera naître au moins une discussion autour des auteurs de ce type de personnages, autour de leurs idées. L'anecdote est cependant symptomatique que certaines choses n'ont pas changé, qu'il reste encore là, ce vieux réflexe qui est de se dire que le lecteur des comics est un pantin manipulé par la culture de l'Amérique, ce même réflexe qui faisait que, naguère, Dame Censure sortait les ciseaux "pour notre bien", pour que nous ne soyons pas exposés à de mauvaises images ou de mauvaises idées. Pendant qu'on tape sur les comics, leur propagande et leur côté coincé du sexe, Tintin rigole comme un forcené en relisant "Au pays des Soviets". Et la Castafiore n'écope pas d'un centième des âneries écrites sur le manque de féminisme supposé de Wonder Woman (si, si, certains osent la faire, celle-là). Propagande, disions-nous… Merci à tous les profs d'histoire qui ont bien compris, eux, qu'il fallait saisir le prétexte pour raconter des choses un peu moins monolithiques, plus nuancées, sur Captain America et les comics. We love you.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

9 791093 038285

MASTHEAD

PUBLISHER
COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication : Benoît Maurer
Chargée de fabrication : Caroline Zhang (fabrication@2b2m.fr)

ÉDITORIAL
Rédacteurs en chefs : Xavier Fournier - *xfournier@comicbox.com*
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun - *lisebenkemoun@comicbox.com*

Rédacteurs : Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Antoine Maurel, Mariane Berthout.
Secrétariat de rédaction : Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Olivier Coipel

Remerciements : Fanny Blanchard, Sophie Cony, Elisa Lemercier, Jean-Michel Ferragatti, François Hercoüet, Olivier Jalabert, Matteo Losso, Thierry Mornet, Adam Philips, Anna Rodella, Louise Rossignol, Aude Thomas, Solène Ubino, Sandrine Chatelier, Marion Lanvin, Melanie Couturier.

Impression : Roto Smeets. Imprimé aux Pays-Bas. Printed in the Netherlands. Distribution : MLP.

Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité : Stéphane Constantini/ALC Média - *stephane@2B2M.fr*
09 50 46 33 73

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2016 Marvel. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

BOX 103

TENDANCES

6
NEW YORK COMIC-CON
Le festival de New York se tenait début octobre. L'occasion de goûter à l'humeur ambiante dans le monde des comics.

10
RENCONTRE
Benedict Cumberbatch est désormais un Docteur Strange tout à fait convaincant. Nous l'avons rencontré à Londres.

13
BATMAN ARKHAM VR
Batounet en jeu intéractif, ce n'est pas nouveau ? Oui, mais réalité virtuelle oblige, vous voila vraiment Batman !

14
WONDER WOMAN
L'Amazone est-elle lesbienne ? Oui, à en croire les médias français, passés bien à côté des propos de Greg Rucka.

18
X-MEN VS INHUMANS
Marvel veut-il démolir les mutants pour mieux placer ses Inhumains ? La vraie question se pose bien différemment.

24
RENCONTRE
Le trop rare Stéphane Roux a œuvré aussi bien sur *Star Wars* que sur *Harley Quinn & Power Girl*. Un artiste entier.

30
DOOMED
C'est l'histoire d'un film des Fantastiques sorti pour de mauvaises raisons, que tout le monde veut cacher. Sauf un fan !

32
SAUVONS LES FF !
Et si pour sauver les Fantastiques il suffisait de les relire ? Il y a du jus de blockbuster à chaque épisode !

34
MATCH 2 BOX
Champions ès théories quantiques ou bien-fondé de la représentativité d'Iceberg. C'est vous qui choisissez !

36
CULT CORNER
Des sacs, des statues et un Iron Man plus vrai que nature... En prime, un focus sur le BB-8 de Sphero.

DÉCRYPTAGES

74
IMAGINARIUM
Ce mois-ci, c'est l'univers graphique d'Alex Maleev (*Daredevil*, *Scarlet*, *Moon Knight*...) qui est décortiqué.

80
SMART GUIDE
Standoff, un crossover bien sympa, mais aussi Kevin Nowlan, les *DC Superhero Girls* ou *Blackfury*, à vous de choisir.

84
WHO IS
... Eric Stanton, plus connu à l'extérieur des comics qu'à l'intérieur ? C'est la fesse cachée de Spider-Man...

98
DR PSYCHO
Les super-héros ne veulent pas faire appel à une société de crédit ? Normal : ils sont en guerre ouverte contre les usuriers.

© DC COMICS

COMICS UNLIMITED

38
RENCONTRE
C'est un faiseur de miracles, entrés dans la légende. Mark Buckingham s'est lancé dans la conclusion de son *Miracleman*.

42
BLOODSHOT
C'est un héros qui a un quart de siècle d'existence et une poignée d'épisodes VF, petit cours de rattrapage...

48
EARTH X
Et si l'univers futuriste d'Alex Ross était devenu aujourd'hui la carte routière qui anime l'univers Marvel ? Comparons.

52
SPAWN
Larsen explose les codes de Spawn. Est-ce assez pour que Todd McFarlane consente à faire évoluer le personnage ?

56
RENCONTRE
Emanuela Lupacchino a donné vie à des pages d'*X-Factor* ou de *Supergirl*, elle travaille désormais sur *Superwoman*...

60
WALKING DEAD
Robert Kirkman ne serait-il pas un peu Homère au XXIe siècle en train de nous rejouer *L'Odyssée* ? On a des preuves.

64
CARNET NOIR
Steve Dillon (*Preacher*, *Punisher*...) s'en est allé à l'âge de 54 ans. Une perte déchirante pour le milieu des comics.

66
RENCONTRE
Eddie Campbell (*From Hell*) revient pour redonner vie à un certain Monsieur Leotard, remarquable et stupéfiant.

70
CONVERGENCE
Est-ce que quelqu'un aurait le mode d'emploi de l'univers DC, s'il vous plaît ? Une continuité tout sauf linéaire...

FUTUR PROCHE

86
QUICKIES
Marvel témoigne de la guerre en Syrie, DC passe à la face 2 de "Rebirth" et Jack Kirby fait parler de lui en Moselle ?...

91
PREVIEW
Si l'expression pop culture est galvaudée, *The Wicked + The Divine* la réveille, avec des dieux remis au goût du jour.

RÉAGISSEZ @COMICBOX

NEW YORK AMOUREUSE

PHOTOS : MARIANE BERTOUT

RETOMBE DES COMICS

UNE NOUVELLE FOIS, NEW YORK AURA ÉTÉ LA NOUVELLE "MECQUE DES COMICS", UNE VÉRITABLE FÊTE DE LA BD AMÉRICAINE ACCUEILLIE AU JAVITS CENTER, DU 6 AU 9 OCTOBRE DERNIER. LA NEW YORK COMIC CON AURA ÉTÉ L'OCCASION DE CROISER DES AUTEURS EN GOGUETTE, DES ÉDITEURS PLEINS D'ANNONCES, DES COSPLAYEURS INGÉNIEUX ET DE CÉLÉBRER UNE INDUSTRIE QUI NE CESSE DE REBONDIR EN CHERCHANT À SE RÉINVENTER EN PERMANENCE.

Réunissant environ 180 000 visiteurs début octobre, la New York Comic Con a une fois de plus prouvé qu'on n'est pas obligé de glisser tout et son contraire sous l'étiquette geek (un vrai problème chez sa concurrente estivale de la Côte ouest, la San Diego Comic Con) pour attirer les foules. Parler aussi jeux, films ou séries TV, c'est possible, oui, la NYCC l'a encore montré pour cette édition, mais sans repousser pour autant dans un coin les auteurs de comics et leurs nombreux fans. À plus forte raison parce que la convention démarrait cette année sous les meilleurs auspices, alors que les chiffres affichés par l'industrie sont excellents. Après une "*annus horribilis*", DC Comics s'est repris à travers *Rebirth* et les résultats des ventes sont impressionnants, meilleurs qu'ils l'avaient été en 2011. En fait, l'éditeur n'a pas connu ça depuis des lustres, piquant au passage la première place à Marvel depuis plusieurs mois (36,53 % pour DC contre 31,40 % pour Marvel en termes de dollars, 43,45 % contre 30,75 % en termes d'unités écoulées). Mais surtout, nombre d'analystes avancent l'idée que ce n'est pas tellement que DC aurait piqué des lecteurs à Marvel mais bien que l'éditeur de Batman aurait renoué avec un certain nombre de déçus de ces dernières années, d'où un marché en expansion. Les ventes de comics, en août, avaient augmenté de plus de 45 % par rapport à l'année dernière. Si, en septembre, le gain n'était "que" de 10 % par rapport à l'an dernier, la reprise des comics reste phénoménale. Ça, c'est ce qui explique l'atmosphère ambiante sur les stands de comics à la NYCC. DC en est déjà à envisager une phase 2 de *Rebirth*. Et pas seulement. Conformément à ce que Jim Lee avait laissé filtrer dans l'été, DC annonce, juste quelques jours avant la NYCC, le retour en force des titres Wildstorm, chapeauté par un auteur qui a toute la légitimité pour le faire : Warren Ellis (*Authority*, *Planetary*...). Dans un deal similaire à ce qu'il avait fait il y a des années pour Marvel (les titres "Counter-X"), Ellis écrira un mensuel Wildstorm (dessiné par John Davis Hunt), ramenant de nombreux personnages comme Grifter, Voodoo ou même Jenny Sparks. mais il supervisera aussi d'autres titres : Michael Cray (l'alter ego de Deathblow), *WildCATS* et une série solo de Zealot. DC a clairement l'ambition de maintenir la pression.

LA BARBE !

Sur le stand Marvel, on n'affiche pas spécialement (en tout cas pas officiellement, bien sûr) de tristesse d'être repassé numéro 2. On dit attendre sur le long terme et avoir, bien sûr, des plans. L'ambiance est détendue, d'autant plus que l'attention est portée sur la promotion autour de la sortie du film *Doctor Strange*. La "Maison des idées" a même mis sur pied une attraction qui a son petit succès (en collaboration avec la gamme de rasoirs Phillips) : un stand de barbier où on peut se faire tailler la barbe au choix, de façon à imiter celle de Tony Stark ou celle de Stephen Strange. Le bon docteur n'est pas la seule préoccupation de Marvel à l'écran. Un panel est consacré aux différentes séries diffusées chez Netflix dans la logique des Defenders. Il n'en faut pas plus pour voir débouler, au bout de quelques minutes, les principaux interprètes de chaque série. Krysten Ritter (Jessica Jones), Mike Colter (Luke Cage), Charlie Cox (Daredevil) et le petit nouveau Finn Jones (Iron Fist) font irruption sur la scène. C'est la première apparition publique des "Defenders" au grand complet... Et même plus, puisque l'actrice Sigourney Weaver est là aussi, alors qu'on annonce que c'est elle qui jouera à l'écran l'adversaire (non identifiée) nécessitant que tout ce beau monde s'unisse. Marvel n'évoque pas, bien

sûr, que ses activités multi-médias hors comics. D'autres conférences et tables rondes évoquent le cœur de métier de l'éditeur. Mais avec des débordements parfois inattendus. Lors d'un panel consacré à la représentation des personnages gays et lesbiens dans les séries X-Men, une visiteuse prend la parole pour demander quand l'on pourra voir des personnages Roms parmi les mutants. La question, aussi surprenante qu'elle puisse paraître par rapport au sujet de départ, fait sens puisque, d'une part, la Sorcière Rouge et Quicksilver, d'ascendance rom, ne sont plus des mutants et que de plus, parmi les intervenants, on trouve le scénariste Peter David, longtemps auteur d'*X-Factor*, très attaché à Quicksilver. Mais la réponse de David est surprenante. Il se met à raconter que lors d'un voyage en Europe de l'Est, il a croisé des parents Roms qui marchaient avec un enfant dont les jambes avaient été brisées, pour en faire un "meilleur" mendiant. Ulcéré par ces pratiques, David, qui ne semblait pas douter un instant que tous les Roms se comportent de la sorte, explique alors très sérieusement que tant que ces pratiques auront court, il est hors de question qu'il écrive sur les aventures d'un personnage issu de cette communauté... Un manque de nuance assez peu caractéristique de l'auteur, qui jette un froid sur l'assemblée, le modérateur recentrant la chose en préférant parler de "choses positives".

LES PLUS GRANDS DES PETITS

Côté DC, c'est la fête, chez Marvel on espère en l'avenir... Mais les éditeurs plus petits, on préfère rester sur ses gardes. Le succès des premiers numéros de DC? Oui, sans conteste. Mais il appartient de voir si l'effet perdurera au-delà des premiers mois. Et d'autres facteurs laissent songeurs, alors que les principaux éditeurs continuent de diminuer leurs effectifs, à se faire plus rentables. Il y a aussi des différences notables avec le relaunch de 2011 qui, avec une campagne de pub de DC dans les médias nationaux, avait attiré beaucoup de néophytes dans les comic-shops pour mettre la main sur un Batman #1 ou ce genre de choses. La ruée avait profité à la majeure partie des autres éditeurs (en particulier Image Comics) qui avaient posé des #1 sur les racks au même moment. Cette fois, l'effet d'onde ne semble pas se reproduire de la même façon. Ça fait même la tête chez certains petits éditeurs qui ont nettement l'impression de ne plus être visibles, coincés entre les relances de DC et de Marvel. L'éditeur Dark Horse est ainsi retombé à la cinquième place, derrière IDW mais surtout désormais talonné par Boom Studios, avec moins de 1 % d'écart. Côté Image Comics, on a la sensation que l'éditeur qui montait, il n'y a pas si longtemps, fait maintenant du sur place, que les jours des lancements en grande pompe façon *Saga* ne sont plus là. Les nouvelles séries marchent bien, sont rentables, mais il semble y avoir un embouteillage. Beaucoup vendent moins que celles sorties deux ou trois ans en arrière. Et pourtant, il y a encore des choses à prendre en compte. Image, c'est grosso modo 10 % des ventes de fascicules, oui, mais là où DC et Marvel sortent respectivement 112 et 122 publications (fascicules et recueils confondus) en septembre, contre 72 pour Image. Les *Big Two* ont aussi des infrastructures plus lourdes et des charges sans commune mesure avec leurs concurrents. Pas de baguette magique qui ferait d'Image, d'un coup, une sorte de numéro 1 "caché" des ventes. Mais, dans le milieu pro, la rentabilité de l'éditeur de *Walking Dead* a de quoi faire des envieux.

ENTRÉE DES ARTISTES

Il n'y a pas que les auteurs et les éditeurs qui ont des raisons de se friser les moustaches. La New York Comic Con elle-même fait le plein, avec tant d'exposants qu'on en installe certains carrément dans ce qui forme, traditionnellement, les zones d'accès. C'est le cas, par exemple de Warner, avec un stand aux couleurs de *Suicice Squad*. Que même Warner soit placé dans de tels endroits en dit long sur la "demande". La place, c'est ce qui pose déjà problème à court terme. Le Javits Center

est désormais trop étroit pour un certain nombre de manifestations qu'il accueille (et pas seulement la NYCC). Il devrait donc entamer, dès 2017, d'importants travaux... ce qui va paradoxalement poser problème car les éditions de la NYCC qui se dérouleront pendant le chantier disposeront donc, en attendant... de moins de place. Cette édition de l'automne 2016 était-elle la plus grosse que nous verrons avant quelques années? Et est-ce que ce rétrécissement, quand bien même temporaire, ne risque pas de provoquer une envolée des prix des stands, en particulier dans l'artist alley? Mystère et boule de gomme, pour l'instant. Pour ce qui est de cette édition, l'ambiance est excellente. Les artistes présents, dans l'ensemble, sont très satisfaits des ventes. Il y a aussi une petite attention qui leur facilite la vie : la plateforme numérique Comixology a mis sur pied ce qu'on pourrait qualifier de service d'intendance ou de "conciergerie" : des gens passent sur les stands des auteurs pour leur proposer des boissons (ce qui est plutôt classique) mais aussi de prendre la relève s'ils ont envie de faire une pause. Dessinateurs ou scénaristes peuvent donc aller se boire un café, par exemple dans le bar qui leur est ouvert gratuitement, tandis que les envoyés de Comixology prennent la relève sur le stand et continuent de vendre, à leur place, leurs livres ou leurs tirages (mais rassurez-vous, ils ne dédicacent quand même pas à leur place). Pour des créateurs qui ont payé leur table et doivent rentabiliser leur venue, c'est une manière de faire retomber la pression, de pouvoir souffler sans avoir la sensation de "louper des ventes". Même si DC Comics est parti s'installer à l'autre bout du pays, les comics, à New York continuent de jouer, globalement, à domicile. Des visiteurs et des auteurs convergent du monde entier et dans le même temps la proximité de l'événement avec le vivier naturel de nombreux artistes fait qu'à tout moment quelque chose peut arriver. Tenez, regardez qui voilà : un invité surprise, Frank Miller, pas du tout annoncé sur les programmes officiels, qui s'installe néanmoins et signe avec beaucoup de gentillesse. Sa présence permet aussi une conférence tenue secrète, où l'auteur de *Dark Knight* peut parler de certaines de ses idées, comme l'envie qu'il aurait de relancer *Brother Power : The Geek*, un personnage assez hippie et aux antipodes de l'idée que l'on se fait des positions de Miller. Mais, selon l'artiste, Dan Didio, pas convaincu du potentiel du personnage (ou de ce que Miller pourrait en faire?), aurait préféré décliner l'offre. Mais Miller, mi-figue mi-raisin, continue en évoquant beaucoup de projets possibles, pour la plupart centrés sur des personnages assez baroques. L'auteur de *Daredevil : Born Again* se verrait bien en train de produire une mini-série sur Bouncing Boy (membre obèse de la Legion of Super-Heroes) ou sur un personnage de Marvel, Devil Dinosaur. Vous en connaissez beaucoup, vous, des endroits où des auteurs de la trempe de Miller peuvent arriver de façon inopinée et s'installer à quelques mètres de vous ? Malgré les interrogations qui pèsent sur le lieu et la taille des prochaines éditions, le NYCC a fait, une nouvelle fois très fort cette année. 2016 et restera dans les mémoires comme étant un excellent cru !

BENEDICT CUMBERBATCH

"JE JOUERAI ENCORE STRANGE À 80 ANS !"

CERTAINS ACTEURS CROISENT LE RÔLE D'UNE VIE... ET PEINENT TOUT LE RESTE DE LEUR CARRIÈRE À S'EN DÉBARRASSER. BENEDICT CUMBERBATCH, LUI, ÉTAIT DÉJÀ UN SHERLOCK PHÉNOMÉNAL ET LE VOICI QUI, SANS RIEN RENIER DE SON PARCOURS, SE GLISSE PARFAITEMENT DANS LA PEAU D'UN CERTAIN SORCIER DE MARVEL STUDIOS. LE DOCTEUR STRANGE EXISTE, NOUS L'AVONS RENCONTRÉ.

Devenir un super-héros Marvel signifie souvent rejouer le même rôle dans plusieurs films. Avant de signer, avez-vous réfléchi au fait de devenir l'un des nouveaux visages de Marvel Studios ?

Vous savez dans quoi vous vous engagez. Je suis très heureux d'avoir accepté ce rôle. On comprend qui il est. On comprend comment il devient ce héros qu'on peut lire dans les comics. Et en plus… Je suis quand même un Avenger ! C'est super cool ! (rires) J'ai hâte de travailler avec mes camarades. J'ai regardé leur film dans mon salon, avec mon pop-corn, comme tout le monde. Donc, je suis sûr que j'aurais mon petit moment de "fan boy" avec l'un d'eux. Mais ils seront mes collègues.

Scott Derrickson (le réalisateur de *Doctor Strange*) a déclaré que vous aviez un certain talent pour les personnages arrogants. Comment décririez-vous Stephen Strange ?

C'est un homme arrogant et intelligent. C'est quelqu'un qui vit dans le monde matériel, il a un grand appétit sexuel. Il est seul à cause de ses obsessions. C'était un personnage à part entière. Parfois les gens ont tendance à associer le nom de l'acteur avec un personnage, mais Strange est très différent de Sherlock, par exemple.

Ceux qui vous donnent la réplique sur ce premier film nous ont assuré que vous n'étiez pas du tout arrogant, contrairement à Strange…

Vraiment ? Ils le pensaient ? (rires) C'est vrai qu'on me demande quelles sont mes ressemblances avec mon personnage, mais en tout cas, ce n'est pas le caractère ! En revanche, comme lui, je suis un débutant. J'entends par là que je débute dans ce type de gros films d'action avec ces séquences de combats et les cascades aériennes via des câbles. C'était également nouveau de jouer un héros américain, et de rentrer dans l'univers Marvel. J'espère, en tout cas, que c'est bien là mon seul point commun avec Strange !

Y avait-il une gestuelle précise pour les sortilèges ou l'avez-vous inventée au fur et à mesure?

Non, nous avons beaucoup travaillé ces mouvements. Julian Daniels, notamment, nous a appris l'art du *finger tutting*. Je ne connaissais pas avant et c'est étonnant. C'est un genre de breakdance basé sur les mouvements des poignets et des doigts. Tout cela, mélangé à des techniques de kung-fu, cela a créé la façon de bouger de Strange. Certaines des positions des mains sont spécifiques aux comics. Nous sommes partis de là et nous avons évolué. Encore une fois, c'est une chose que j'ai dû apprendre. Entre deux représentations de Hamlet et changer les couches de mon premier bébé, je passais des heures avec Julian à faire bouger mes doigts! (rires)

D'ailleurs, le tournage du film a été repoussé parce que vous jouiez *Hamlet*…

Oui, je crois que c'est une première pour une production Marvel. Je ne voulais pas quitter *Hamlet*. Je m'étais engagé auprès du metteur en scène, des autres comédiens, du public… Je ne voulais pas rompre mon engagement.

Avez-vous eu plus de pression, quand vous avez vu que Marvel vous voulait tellement pour ce rôle qu'ils ont bougé leur calendrier?

Oui et non! (rires) Car quand tellement de gens croient en vous, c'est une excellente motivation pour essayer de s'améliorer et de donner le meilleur de soi-même. Et ce sont des passionnés. Kevin Feige est le Sorcier Suprême de l'univers Marvel au cinéma! (rires) Il sait ce dont il a besoin ou pas. Je savais que j'étais entre de bonnes mains. J'ai essayé de leur donner raison en faisant de mon mieux! (rires) Ils sont si généreux… et je ne dis pas ça parce que je suis en promo. Il y a eu, bien sûr, des moments où ce que je faisais ne convenait pas. Mais plutôt que de me laisser dans mon coin à ruminer, ils m'ont expliqué ce qu'ils voulaient. De même, parfois, même si certaines prises étaient très réussies, ils voulaient essayer autre chose. Et on le faisait.

Une autre chose que le réalisateur dit, c'est qu'il a su tout de suite que vous seriez parfait pour ce rôle plein d'action. Aviez-vous la même sensation?

Ce serait un peu arrogant de dire ça, non? (rires) Comme je le disais, j'ai dû apprendre tout ça. J'avais déjà eu des rôles dans des films d'action, dans *Star Trek Into Darkness* notamment. Mais jamais à un tel niveau.

Aviez-vous pour autant conscience du travail que cela demanderait?

Non. Ça prend tout le monde par surprise. Pour ce personnage, c'était d'autant plus difficile qu'il n'a pas de masque ou de casque qui empêche de le voir. La plupart des effets de prévisualisations pour le découpage des scènes et les effets spéciaux ont été faits avec mon visage. Ils ont voulu montrer ce qui arrive réellement au personnage, plutôt que d'opter pour du digital. J'en ai fait bien plus que ce à quoi ils s'attendaient. Scott a demandé un jour : « *Où est Benedict?* » et ils ont répondu : « *Ça fait trois jours qu'il est dans le harnais, pour le faire voler!* » Il était étonné. J'ai donc dû m'entraîner pour être en forme car je me doutais que le rôle serait très physique. J'ai fait énormément de préparation physique en plus du yoga et l'apprentissage des techniques de combat, comme du kung-fu.

Allez-vous essayer de garder ce régime?

Oui. Je n'ai pas besoin de garder la forme pour le moment, mais j'essaie de garder le rythme, pour être prêt pour le prochain tournage.

Tout comme Stephen Strange, avez-vous un moment clé qui vous a changé, dans votre vie?

Oh… Vous avez le temps? On a combien de temps? (rires) Bien sûr, devenir père, et l'être bientôt une seconde fois, ça bouleverse votre vie. Et avant ça, j'ai déjà été victime de "car-jackings" en Afrique du Sud, je me suis perdu dans l'Himalaya, j'ai perdu des êtres proches… J'ai eu une merveilleuse éducation, j'ai de très bons amis… J'ai vécu des choses fortes dans ma vie privée et professionnelle. Et j'ai 40 ans! J'ai quelques rides maintenant! Peu importe le personnage que vous interprétez, votre base de travail, c'est vous.

Dans une scène, Strange dit : « *Ma vie sans mon travail n'a pas de sens* ». Qu'en pensez-vous?

Je pense que si je ne pouvais pas travailler, j'essaierais autre chose. Si ma voix ou mon visage étaient abîmés, mais si j'avais encore la possibilité d'utiliser mes mains, je crois que je peindrais. J'ai déjà peint dans le passé. Je ne pense pas que je pourrais en vivre. Mais j'aime faire ça. J'aurais enfin du temps pour apprendre le piano ! (rires) J'apprendrais à parler d'autres langues, je voyagerais. Certains acteurs ont connu ce genre de tragédie, comme Montgomery Clift, Christopher Reeve ou Michael J. Fox, et bien d'autres…

Quelle est votre scène préférée dans ce film?

La scène où on le voit pour la première fois, après la scène d'opération. On comprend tout de suite qui il est. Mais c'est difficile de choisir. Il y a d'autres séquences sympas : de l'action, des blagues, de la bonne musique… Il y a tout ça!

Crédits photos © Disney/Marvel

C'est aussi pour cette raison que je voulais ce rôle. Et c'est ce qui me donne envie de revenir pour d'autres aventures…

Stephen Strange fait de nombreuses références…
Oui et j'ai souvent improvisé ces répliques. Ce sont des choses qui me parlent. C'est l'une de mes passions. Je suis un grand fan de Radiohead, des Pink Floyd… Je les écoute pour m'échapper un moment durant ma journée. Ce genre de musique peut aussi aider à raviver un souvenir ou un sentiment. C'est très profond. Ça m'aide à accéder à des sensations dans mon travail. J'aime également danser en écoutant de la musique, alors parfois, je mets de la musique juste pour faire quelques pas ! (rires)

Dans le film, il y a une scène d'hallucination, qui dépasse ce qu'on voit d'habitude dans les productions Marvel. Comment le réalisateur vous l'a-t-il décrite ?
On la surnommait "la montagne russe mystique"! (rires) C'est littéralement les portes des perceptions qui s'ouvrent à lui. On voulait embarquer Strange et le public dans ce voyage excitant. C'est à ce moment-là qu'il est converti à la magie. Il comprend qu'il y a un monde puissant qu'il ne connaît pas. J'ai été secoué par cette séquence. Elle est à la fois belle visuellement, drôle et sombre… Je pense qu'il faut la revoir plusieurs fois pour l'apprécier entièrement.

Et comment avez-vous tourné ça ?
C'est moi que l'on voit ! Je tourne, je vole et tout le reste. Je suis dans un harnais anti-gravité, comme Sandra Bullock dans *Gravity*. Vos hanches sont prises dans un baudrier. Vous pouvez bouger dans toutes les directions. Un peu comme si vous étiez au milieu d'un gyroscope. La caméra se rapproche et s'éloigne de vous. La scène a pris des semaines de tournage. Je suis entouré, pour certaines parties de cet environnement étrange, par des billes de lumière, qui permettent de développer des effets spéciaux. C'était très drôle. J'ai hâte que le public voie le making-of, pour voir le plaisir qu'on a eu à tourner ce délire visuel.

Stephen Strange serait tout à fait capable de se prendre pour James Bond !

Vous avez une part de mysticisme, en vous ?
En quelque sorte. Je médite dès que j'en ai l'occasion. Comme la musique, je crois que c'est un outil pratique. Ça m'aide à devenir une meilleure personne. Ça calme, ça rend plus patient, vous vous concentrez mieux, vous écoutez les autres et vous les comprenez. Je crois que ça ne ferait pas de mal que d'autres que moi se mettent aussi à la méditation. Nous avons beaucoup médité durant le tournage. Ça a l'avantage de vous couper du monde, pour vous permettre d'être parfaitement en place pour une situation donnée. C'est un moyen de se concentrer pour une scène. Surtout quand vous avez du maquillage ou un costume encombrant, vous devez vous investir complètement à ce moment précis.

Vos fans les plus extrêmes ont reçu un surnom : "les Cumberbitches". Que pensez-vous de la réaction de ces fans jusqu'au-boutistes ?
J'ai un peu tiqué quand j'ai entendu ce nom. Je les respecte. Ils apprécient ce que je fais, en tant qu'acteur ou personne. Je les remercie. Ils ont contribué à mon succès, je suppose. Il n'y a pas que des femmes. Parfois, ça tourne au ridicule. Mais la plupart de mes fans sont gentils, intelligents et ils me soutiennent.

La saison 4 de Sherlock sera-t-elle la dernière ?
Non, on ne peut jamais dire jamais avec Sherlock. Il y aura un manque de continuité, ceux qui regarderont la série comprendront pourquoi. L'avantage avec ce personnage, c'est qu'on peut en faire des quantités d'histoires. Donc, ce n'est pas la fin.

À un moment, à l'écran, vous ressemblez un peu à James Bond, dans votre voiture de sport, avec votre belle montre et votre smartphone. Y avez-vous pensé ?
Stephen Strange serait tout à fait capable de se prendre pour James Bond ! (rires) Mais c'est vrai qu'il y a un peu de ça. Il agit seul, avec un peu d'arrogance et un brin d'humour. Et au fur et à mesure du film, il évolue dans ce rôle de héros. Au point où il finit par aider les autres et ne plus penser à lui.

Vous vous verriez dans la peau de 007 ?
Tous les acteurs sont pressentis quand il s'agit de James Bond. Daniel va continuer. Il faut le laisser faire. C'est un très bon acteur. Il est brillant dans ce rôle. Et j'ai hâte de le voir dans le prochain.

Avez-vous un univers, une franchise que vous aimeriez aborder ?
Entre *Star Trek*, *Le Hobbit* et maintenant Marvel, je crois que je les ai toutes faites ! (rires) Je suis très heureux d'avoir un pied dans le MCU.

Qu'aimeriez-vous pour l'avenir de Stephen Strange ?
Je crois qu'il a encore beaucoup à apprendre. Pour moi, ce n'est que le début… Parmi les Avengers, il va se heurter à de forts caractères. On verra ce qu'il en découle… Je pense que l'arc narratif d'une éventuelle suite ne pourra pas être aussi sombre que ce qui se produit ici, dans *Doctor Strange*.

Vous avez signé pour combien de films ?
(Silence) Je ne peux pas le dire… Pour le reste de ma vie ! (rires) Je jouerai encore Strange à 80 ans.

Propos recueillis par Pierre Bisson

QUI N'A JAMAIS RÊVÉ D'ÊTRE BATMAN ? C'EST POSSIBLE GRÂCE À SONY ET ROCKSTEADY. ENFIN...GRÂCE AU CASQUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE DE LA PLAYSTATION 4. ON ENFILE LE MASQUE ET LES BOTTES ET ON FILE ENQUÊTER DANS LES RUES DE GOTHAM CITY !

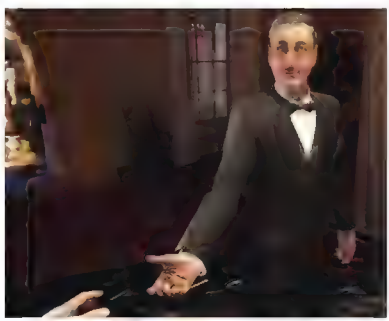
BATMAN ARKHAM VR

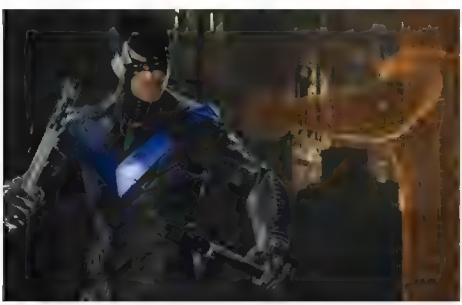
DANS LA PEAU DE BATMAN

Dès les premières minutes, le joueur est plongé dans l'univers du Chevalier Noir. La sensation d'immersion est un peu surprenante, au départ. Si on n'a jamais essayé de casque virtuel (comme ceux disponibles avec certains smartphones), on est un peu perturbé. Il est difficile d'intégrer que cette nouvelle réalité est visible sur 360°. Par exemple, quand Bruce (enfin... le joueur) se trouve devant le piano du salon du Manoir Wayne, il pourra regarder le jardin devant lui mais aussi se retourner pour constater que l'escalier est là.

LE PLUS GRAND DÉTECTIVE DU MONDE

Dans cette aventure, les qualités d'enquêteurs de Batman sont mises en avant. Notamment parce que les limitations de la réalité virtuelle ne permettent pas encore de se battre dans son salon, avec ses pieds et ses mains. Le joueur doit donc résoudre un meurtre un peu spécial. Reconstitution de scènes de crimes, chercher des indices, déjouer des pièges... De nombreuses actions sont réalisables. Même si on peut jouer avec la manette "classique" de la console, il est recommandé d'utiliser les manettes Playstation Move, non fournies avec le Playstation VR. Chaque PS Move est représenté à l'écran par une main. On peut tout faire comme "en vrai" : attraper des objets, appuyer sur des boutons... Un vrai plus pour se prendre pour Batman.





LE PRIX À PAYER

Vous l'aurez compris, Batman Arkham VR est une réussite pour un des premiers jeux de réalité virtuelle sur PS4. Graphiquement, le jeu est tout aussi joli que les précédents réalisés par Rocksteady. Le rendu n'est pas du 4K, attention. Certains défauts sont visibles mais c'est, encore une fois, l'un des premiers jeux à essuyer les plâtres. Côté ambiance sonore, c'est également une réussite. On conseille de jouer avec un bon casque ou de bons écouteurs plutôt que d'utiliser le son de sa télévision. En revanche, il y a un bémol : s'équiper n'est pas donné. En plus du casque (399 €), il faut aussi se procurer la Playstation Eye (60 €) pour calibrer le casque. Et pour peu qu'on prenne les Playstation Moves (environ 30 € l'unité), l'addition est salée. Le jeu ne coûte que 19,99 € pour compenser. L'aventure ne dure que deux petites heures, si on fait toutes les quêtes annexes. Un peu court, mais des DLC sont envisagés.

Pierre Bisson

***Batman Arkham VR* disponible depuis le 13 octobre 2016**

À noter que Warner et Rocksteady ont ressorti le 20 octobre *Batman : Arkham Asylum* et *Batman : Arkham City* en versions remastérisées sur Playstation 4 et XBox One. Un parfait complément à *Arkham VR*.

COMMENT WONDER WOMAN EST DEVENUE LESBIENNE... (EN FRANCE)

FIN SEPTEMBRE, UNE INTERVIEW DE GREG RUCKA A TOURNÉ EN BOUCLE DANS LES MÉDIAS GÉNÉRALISTES DES DEUX CÔTÉS DE L'ATLANTIQUE. UNE NOUVELLE OCCASION DE MESURER À QUEL POINT CES DERNIERS MÉCONNAISSENT LE CONTENU DES COMICS MAIS AUSSI, FINALEMENT, CERTAINES QUESTIONS DE MŒURS.

Aux États-Unis, le scénariste Greg Rucka est actuellement lancé dans une reprise en main massive de la série *Wonder Woman*, en collaboration avec les artistes Nicola Scott et Liam Sharp. Cette refonte passe, entre autres choses, par ce qui est sans doute la réinvention de ses origines, la plus ambitieuse depuis celle de George Pérez en 1987, à commencer par sa description de sa vie sur l'île du Paradis. Comme Grant Morrison et Yanick Paquette quelques semaines plus tôt dans l'album *Wonder Woman Earth One*, Rucka a donc abordé la vie et la culture des Amazones en démontrant qu'il existait des couples et des relations amoureuses. Ce qui n'est pas forcément une surprise, des auteurs antérieurs, comme Phil Jimenez, avaient déjà évoqué le sujet. La nouveauté, pour Rucka comme pour Morrison, c'est de laisser entendre le fait que Diana, la future Wonder Woman, a, avant de faire la connaissance du mâle Steve Trevor, eut une vie sentimentale comme sexuelle. *Wonder Woman #2*, en particulier, laisse spécifiquement entendre une liaison entre l'héroïne et Kasia, une autre amazone. Le 28 septembre dernier, alors qu'il est interviewé par le site américain Comicosity, Greg Rucka est passé à la question. Wonder Woman est-elle «queer» ? Avant de répondre, Rucka insiste : « *Cela dépend du sens que l'on donne au terme "queer".* » Queer, en effet, est un terme vague selon les époques et les contextes. À l'origine il peut se traduire par "étrange", "bizarre" ou plus largement "inhabituel". À une époque, c'était devenu une insulte anti-LGBT. Il y a quelques décennies, par autodérision et/ou caricature selon les cas, il était devenu dans les médias un synonyme de "gay" (d'où des titres d'émissions TV comme *Queer, cinq experts dans le vent*) et c'est sans doute de là que vient une partie du malentendu. En fait la théorie "queer", telle que définie en 1991 par l'universitaire Teresa de Lauretis englobe une notion à la fois plus vaste et plus nuancée. "Queer", pour faire simple, désigne toute personne qui ne se reconnaît pas dans l'étiquette hétéro. Certains pourront foncer dans le panneau et dire que par conséquent, Wonder Woman n'est pas hétéro mais lesbienne. C'est cependant plus vaste que ça. Toute l'idée de Rucka se résume au fait que, oui, Wonder Woman a une sexualité fluide selon les partenaires dont elle peut tomber amoureuse et qu'il serait idiot de ne pas le reconnaître. C'est-à-dire que le sexe de la personne dont elle tombe amoureuse lui importe peu. Que

si elle tombe amoureuse de Steve Trevor (ou de Barbara Minerva), alors elle accepte la personne pour ce qu'il/elle est, sans convoiter quelqu'un d'autre, d'un autre sexe ou pas. Wonder Woman ne définit pas la personne aimée par rapport à son sexe et par conséquent elle-même n'est pas définie par le sexe de ses amants ou maîtresse. Elle n'est pas plus et pas moins hétérosexuelle que lesbienne. On pourrait utiliser par défaut le terme "pansexuelle" (ce qui n'est pas tout à fait la même chose que "bisexuelle"). Rucka, qui est le créateur de la Batwoman moderne – une héroïne lesbienne – ou qui a intégré Renee Montoya à ses récits, ne peut donc pas être soupçonné de vouloir botter en touche, de ne pas assumer le critère lesbien, de vouloir le cacher derrière un avatar. Au contraire, ayant déjà géré cette question, il s'intéresse à cet autre profil "queer", peu représenté par les comics. L'auteur explique dans l'interview d'origine que les amazones sont "queer" parce qu'elles peuvent entretenir, par exemple, une relation polyamoureuse (ce qui d'ailleurs serait un bon clin d'œil à William Moulton-Marston, le créateur de Wonder Woman en 1941, lui-même engagé dans une relation de ce type). La Wonder Woman de Rucka ne saurait se définir par une étiquette, tout comme, de nos jours, un certain nombre de personnes refusent de se laisser définir de la sorte. Et la majeure partie de la pluie d'articles qui ont suivi a pourtant été au contraire un véritable jeu pour savoir à quelle étiquette la limiter. Une bonne partie des médias anglo-saxons ont donc titré sur le fait que Wonder Woman était désormais officiellement "queer". Quelques-uns ont fait la confusion avec lesbienne ou gay mais finalement ils sont assez peu nombreux.

YOU ALSO KNOW WHAT IS SAID OF THOSE WHO WOULD LEAVE THEMYSCIRA.
YOU SACRIFICE YOUR PLACE IN PARADISE AND EVERYTHING THAT COMES WITH IT.
YOU WOULD LEAVE YOUR SISTERS FOREVER.
AND THAT WOULD BREAK MY HEART.

Dans l'origine de Wonder Woman revisitée par Greg Rucka et Nicola Scott (ci-dessus), il est évident que Diana n'a pas attendu l'arrivée de Steve Trevor pour ses premiers émois amoureux. Ci-dessous, la scène qui a "bloqué" bien des médias peu familiers de la fluidité sexuelle : si Diana aime aussi un homme, ils ne comprennent plus.

Arrive ce moment désormais bien connu des "news comics" pour médias généralistes français où, après avoir suffisamment tourné aux USA, un article finit par être remarqué par l'Agence Française de Presse. Il fait donc l'objet d'une dépêche, dans la langue de Molière. Le problème ? L'article de l'AFP est une mauvaise traduction de sources américaines, mal comprises. Et à partir de là, c'est un vrai poème. On y apprend que Greg Rucka est le dessinateur (?) de la nouvelle série *Renaissance* (??) lancée spécifiquement à l'occasion du 75e anniversaire de Wonder Woman. Le public des comics, lui, aura remis les éléments dans le bon ordre, c'est effectivement l'année des 75 ans de l'amazone mais sa série actuelle, titrée *Wonder Woman*, a été relancée comme tous les autres titres DC, à l'occasion de "Rebirth". Il n'y a pas de série "Renaissance" ailleurs que dans la tête d'un collaborateur de l'AFP. Le titre : « *C'est officiel, Wonder Woman est bisexuelle* » va faire des petits et démarrer un système de bouche-à-oreille. Bisexuel, on l'a vu, ce n'est pas précisément ce que Rucka avait en tête, mais, cela reste voisin. Le malentendu va s'installer autour des phrases de cet article « *Wonder Woman aime-t-elle aussi les femmes ? La réponse est oui, selon l'un des dessinateurs de la mythique série de DC Comics* », tandis que l'auteur de l'article ponctue : « *La bisexualité de Wonder Woman alias Diana Prince n'est pas évidente dans la première bande-annonce du film consacré à l'Amazone* » en s'appuyant sur la première fois où elle croise Steve Trevor (et où elle rencontre un homme, donc). Ce qui sous-entend que Diana ne sait absolument pas ce qu'est un homme (ce qui est vrai dans la scène en question, mais encore faut-il relever que le dit Trevor sera son grand amour pendant des décennies). Et par conséquent si elle ne sait pas ce qu'est un homme, mais que par ailleurs elle aime les femmes... Il n'en faudra pas plus pour que le bouche-à-oreille démarre au quart de tour, à coups de dépêches remaniées. Ce sont des dizaines d'articles qui vont se prendre les pieds dans le tapis : « *Un dessinateur le confirme, si c'était nécessaire : Wonder Woman aime les femmes.* » titre *Culturebox* le 1er octobre en se débarrassant du "aussi" qui compliquait l'affaire, tout en s'étonnant qu'une héroïne qui aime les femmes tombe amoureuse d'un homme dans le film qui « *sortira en juin pour les 75 ans de la super-héroïne* » (misère). Même si le terme bisexuel apparaît dans des passages conservés de l'AFP, commence alors une narration pour le moins particulière, qui laisse entendre que la WW des comics aime les femmes mais que le gros méchant univers du cinéma ne respecte pas ça en lui collant un homme. Ce qui transparaît alors, c'est que pour une partie des auteurs, être bisexuelle, c'est aimer les femmes. Point. 20 Minutes, toujours sur la base de la même dépêche, explique que, bon sang, c'était évident que vivant sur une île d'Amazones depuis des lustres Wonder Woman ne pouvait être que bisexuelle (hum… comment l'être sans un homme en vue ?). L'AFP, qui s'étonne d'ailleurs

UNE AMAZONE À L'ONU

La princesse Diana devient ambassadrice honoraire de l'ONU. Non, ce n'est pas un titre posthume touchant l'ancienne princesse britannique mais bien une distinction qui vise l'héroïne de DC Comics. Les Nations unies ont en effet décidé de "recruter" Wonder Woman à ce poste pour représenter le droit à la libération des femmes et des filles à travers le monde. La décision, rendue publique début octobre, est devenue officielle trois semaines plus tard, avec la présence de Diane Nelson, la présidente de DC, lors de la cérémonie. Ce terme "d'ambassadrice honoraire" est plus élégant que le mot "mascotte". Ce n'est pas la première fois que l'organisation internationale utilise un personnage fictif à ce genre de "poste". Ainsi, la Fée Clochette avait été nommée ambassadrice de l'ONU pour les questions écologiques en 2009 (et accessoirement l'ONU a également signé une sorte de partenariat lié aux THUNDER Agents l'an dernier, quand bien même on est sans nouvelle de cette opération). Ces rôles sont "honoraires" puisqu'il ne s'agit pas par ailleurs d'éclipser le travail de certains diplomates ou responsables humanitaires sur le terrain. Au terme de son "mandat", Wonder Woman ne réglera sans doute pas à elle seule la question des inégalités et du sexisme. Mais sa présence servira à ce que les plus jeunes prennent conscience du problème.
Pour DC Comics, la nomination de l'Amazone tombe à pic, au moment du 75e anniversaire du personnage mais aussi à quelques mois de la sortie du film qui lui sera consacré en 2017. Ironiquement, ce n'est pas la première fois que la super-héroïne travaille pour l'ONU. Dans les années 1970, soucieux de démilitariser le personnage de Diana Prince (l'alter ego de Wonder Woman), DC avait décidé d'en faire... une traductrice travaillant pour le compte de l'ONU. C'est ce qui s'appelle boucler la boucle !

AND SO BOUND BY THE LAWS OF OLYMPUS YOU, ELIZABETH, ARE HERE TO BE YOUR UNCLE'S SECOND WIFE. I, AS HIS FIRST, WILL BE LEAVING AND HE WILL BE DEAD SOON AFTER.
YOU
THEN BY THE POWER VESTED IN ME BY THE STATE OF NEW YORK I NOW PRONOUNCE YOU MAN AND WIFE!
Alors!
I'M SORRY, I DON'T KNOW WHAT I WAS EXPECTING, BUT IT WASN'T THIS.
I'M CONFUSED. IN EVERY STATE AND COUNTRY THAT WOULD MAKE ME LEGALLY MARRIED.
NOT EVEN WHEN BILL AND I WERE MARRIED TOGETHER IN A METAL CAGE, SURE, THAT WAS CRAZY, BUT THAT WAS THE WEIRDEST THING I'VE EVER DONE.
I DON'T KNOW YOU'RE A PRONOUN, BUT OKAY, KIDS.

À gauche : il y a bien une Diana explicitement lesbienne, mais c'est celle de Grant Morrison et Yanick Paquette dans *Wonder Woman Earth 1*. À droite : Wonder Woman célébrant un mariage entre femmes dans *Sensational Comics featuring Wonder Woman #48*.

du fait que Wonder Woman « *tombe amoureuse d'un naufragé brouille les pistes* ». Ah ben alors si les bisexuelles couchent aussi avec les hommes, où est-ce qu'on va, ma bonne dame ! Et encore, on ne vous a pas parlé du concept "queer", vous n'en seriez pas revenue ! Qu'on se comprenne bien : lesbienne n'est pas un gros mot et il ne s'agit pas de dire que Wonder Woman devrait absolument ne pas l'être. D'ailleurs, la version alternative de *Wonder Woman Earth One*, par Grant Morrison et Yanick Paquette, WW est visiblement lesbienne. Sauf qu'elle n'est pas considérée comme la Wonder Woman de référence et qu'elle n'a pas l'objet d'une dépêche AFP et que par conséquent l'album est passé inaperçu de la presse internationale. Mais tout en répétant les âneries de l'AFP (Greg Rucka ce fameux "dessinateur" de la non-moins fameuse série "Renaissance"), une partie de la presse va surtout démontrer qu'elle n'a pas la moindre idée de ce qu'est la bisexualité, la définissant comme le fait d'aimer les femmes. Sur le blog jeanmarcmorandini.com (???), on nage dans une réalité alternative et on titre « *Wonder Woman aime-t-elle aussi les femmes ? "Bien sûr !" répond l'un des auteurs de la célèbre bande dessinée* » (pour mieux reprendre l'article de l'AFP). Toute la réserve de Rucka sur le "cela dépend ce qu'on entend pas queer" dans l'article américain original a disparu. S'enchaînent alors des combos extraordinaires de maladresse. Le site *Écran Large* publie le 3 octobre un article de Christophe Foltzer d'abord titré : « *Un auteur de comics révèle que Wonder Woman est en réalité lesbienne* ». Puis la gaffe est repérée et corrigé « *Wonder Woman est en réalité bisexuelle* ». Là, Greg Rucka redevient au moins scénariste mais travaille sur la nouvelle série *Wonder Woman Year One* (en fait, c'est juste le nom de l'arc). Mais c'est surtout la conclusion qui laisse pantois : « *Il ne faut sans doute pas trop compter sur le prochain film pour découvrir une île remplie d'Amazones en pleine orgie saphique lorsque ce chanceux Steve Trevor s'y écrase. Et quelque part c'est fort dommage* ». Fort dommage de ne pas représenter des sexualités diverses ou bien de ne pas se rincer l'œil ? Parce qu'il y a des sites spécialisés pour ça. *Konbini.com* s'intéressera aussi à la question de la Wonder Woman bisexuelle en se documentant mieux que la plupart de ses collègues et en relevant bien le concept de fluidité sexuelle. À part une petite erreur. Si Greg Rucka est dûment crédité comme le scénariste, on évoque Nicola Scott comme "dessinateur et collaborateur" sur la série. En vérité Nicola est un nom féminin, en anglais, et Nicola est une artiste australienne. Pas un garçon. Mais la bévue est compréhensible et excusable, d'autant que pour le coup, tout ce qui concerne la notion de "queer" comme l'emploie Rucka est retranscrite dans les détails. Certains médias ne peuvent en dire autant.

Ne pas connaître les comics sur le bout des doigts, cela arrive. L'anecdote aura cependant permis de souligner à quel point, pour une partie de la presse, les concepts même de bisexualité et de "queer" sont flous. Et par conséquent pourquoi il est important qu'une héroïne majeure incorpore le sujet pour éduquer les consciences.

Xavier Fournier

LA NOUVELLE SÉRIE HORRIFIQUE PAR LE CRÉATEUR DE WALKING DEAD

2 TOMES
DÉJÀ DISPONIBLES

TOME 3
LE 16 NOVEMBRE EN LIBRAIRIE

ROBERT KIRKMAN
PAUL AZACETA

OUTCAST

OCS
100% cinéma séries

DELCOURT

INHUMANS VS X-MEN

LES INHUMAINS AURONT- ILS LA PEAU DES X-MEN ?

ENTRE LES X-MEN ET LES INHUMAINS, QUI FINIRA PAR DÉVORER L'AUTRE ? ET D'ABORD, EST-CE QUE MARVEL A INTÉRÊT À CHOISIR ENTRE CES DEUX LICENCES ? ET S'IL NE S'AGISSAIT PAS TANT DE REMPLACER L'UN PAR L'AUTRE MAIS BIEN DE DUPLIQUER LES CHOSES ? RETOUR SUR QUINZE ANS DE STRATÉGIE...

Marvel annonce pour cette fin d'année un affrontement entre deux groupes/races de son univers. De la même manière que l'on a pu lire *Avengers vs. X-Men* (*AvX*), nous aurons droit, cette fois, aux *Inhumans vs. X-Men* (soit *IvX*, pour faire court). Co-écrite par Charles Soule et Jeff Lemire (respectivement scénaristes de *Uncanny Inhumans* et *Extraordinary X-Men*) et dessinée par Leinil Yu, la mini-série en six épisodes verra les X-Men, aux abois, essayer d'en finir avec la brume tératogène, un élément à la base de l'existence des Inhumains. Pour le public, ce n'est pas vraiment une surprise : les relations entre inhumains et mutants (qui, auparavant, s'ignoraient royalement) se sont considérablement distendues ces derniers mois. Il faut dire qu'à l'intérieur des histoires, une substance générée à la base par les Inhumains, la brume tératogène, est devenue une sorte de super-nuage de Tchernobyl, tournant en boucle autour du globe. D'une part, il a la particularité d'éveiller les pouvoirs des Inhumains qui s'ignoraient jusqu'ici. Mais d'autre part, il a d'autres effets plus fâcheux : tuer les humains ou les mutants sur son passage et de plus, rendre stérilise ces derniers. L'idée (très présente juste après le crossover *Infinity* et au moment de sa conséquence, *Inhumanity*, fin 2013) que le nuage est mortel pour les humains a graduellement été atténuée ces trois dernières années, pour se concentrer surtout sur le problème posé aux mutants. En gros, à mesure qu'il apparaît de plus en plus d'Inhumains, la Terre est de moins en moins habitable pour les mutants, obligés de vivre cachés dans des refuges ou de se bourrer de sérum expérimental pour pouvoir survivre. De là à penser littéralement que Marvel étouffe les X-Men pour mieux placer ses Inhumains... Certains n'avaient pas attendu l'annonce de *IvX* pour y croire.

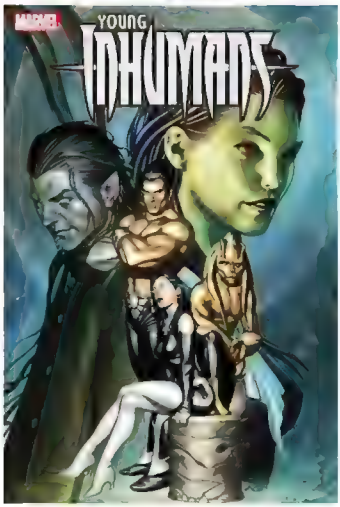
MUTATIONS ET RIVALITÉS

Depuis des années, en effet, la rumeur court. Elle a pour origine les activités de Marvel sur le grand et le petit écran. Selon cette vision des choses. Disney/Marvel, furieux que les droits cinématographiques des X-Men soient bloqués chez la Fox, aurait entrepris, au mieux, de faire de la résistance passive et, au pire, carrément entrepris de couler toutes les séries régulières liées aux mutants, de manière à pouvoir mieux les remplacer par les Inhumains. Il n'y a plus un poster de promotion qui ne soit scruté scrupuleusement par les théoriciens de cette "conspiration", bien souvent ceux-là mêmes qui, quelques années plus tôt, se plaignaient de voir Wolverine et les X-Men partout et reprochaient à Marvel de ne pas accorder d'attention à ses séries non-mutantes. Et il est vrai que si, il y a une quinzaine d'années, les posters "groupés" de la Marvel, c'étaient les X-Men, Spider-Man, les Avengers et, dans une moindre mesure, les Fantastiques, de nos jours les mêmes affiches représentent les Avengers, les Gardiens de la Galaxie, les Inhumains... mais avec Wolverine ou Cable dans les parages. Soyons précis : le fait que les relations entre Marvel Studios et la Fox ne sont pas, à ce jour, aussi cordiales qu'elles peuvent l'être avec Sony pour Spider-Man. Dans un cas, on parle de rivalité, tandis que dans l'autre un partenariat s'est dégagé. C'est certain. De là à couler les séries mutantes exprès pour faire de la peine à la Fox, il y a quand même un pas énorme à franchir, qui impliquerait que l'éditeur de comics se prive de certaines de ses ventes juste comme ça, par caprice. Admettons. Mais alors Marvel ferait un assez mauvais travail de sabotage de la Fox... en mettant Deadpool (dont les droits cinés sont eux aussi chez la Fox) dans un nombre astronomique de séries et d'apparitions en "guest". C'est là que les tenants du complot ont une réponse idéale : là, ce n'est pas pareil, Marvel utiliserait à fond Deadpool parce que, abracadabra, les relations avec la Fox seraient au beau fixe depuis quelques mois. Mais dans le même temps, le même Marvel s'apprêterait quand même à sacrifier les X-Men pour enquiquiner le même studio Fox. Autrement dit, il ferait à la fois jour et nuit. Et ce n'est rien à côté de l'une des "explications" parfois servies : s'il y a énormément plus de séries mutantes que de titres Inhumains chez Marvel, c'est parce que... l'éditeur veut donner le change pour mieux se débarrasser de ces mêmes mutants, sans que l'on s'en aperçoive ! Oh la sournoise technique qui consiste à continuer de publier les X-Men ! Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué, en greffant quelques phrases contradictoires tirées de sites de rumeurs.

UNE ABSENCE À COMBLER

Ce qui est vrai, c'est que Marvel doit écrire son univers multimédia (hors comics) sans les X-Men, tout en restant conscient de la spécificité et de la popularité de ces derniers. Un manque thématique que la firme s'est efforcée de combler très vite, en trouvant un produit de substitution, c'est-à-dire qui propose les éléments narratifs des X-Men sous un autre logo, de manière à contourner le contrat existant avec la Fox. La première

Des équivalents des X-Men? Ça fait une quinzaine d'années que Marvel planche sur le sujet, que ce soit *Mutant X* et les *New Eternals* (ci-dessus) ou, déjà, de jeunes Inhumains (ci-dessous) qui s'inscrivaient dans un campus. Mais la greffe n'a pas pris.



tentative, bien avant les séries de Netflix ou *Agents du S.H.I.E.L.D.*, date de l'automne 2001. C'est un projet de série TV nommé d'abord *Genome X* puis rebaptisé *Mutant X* pour mieux convaincre les coproducteurs (Tribune Entertainment Global Television Network et Fireworks Entertainment) que tout cela se passait dans l'univers Marvel. D'ailleurs, la série est annoncée comme utilisant des "personnages Marvel nouveaux et inédits". En clair, elle vise à créer des X-Men qui ne disent pas leur nom. La Fox n'est alors pas dupe et entame dès l'annonce de la série une procédure pour essayer d'interrompre sa production. La justice tranche dans un premier temps en faveur de Marvel, sous réserve de retirer des aspects vraiment très proches des X-Men mais s'ensuivent, jusqu'en 2003, deux ans de tractations entre Marvel et la Fox pour arriver à un accord et calmer le jeu. Mais la même année, c'est Tribune Entertainment qui attaque Marvel, affirmant qu'on lui avait promis des personnages bien plus proches des X-Men que ce que *Mutant X* a pu montrer à l'écran. Il faut attendre 2005 pour que, là aussi, un accord soit trouvé et que l'incendie soit maîtrisé. Cette expérience complexe prouve à Marvel que, par extension, tous les droits cinématographiques et télévisuels des mutants sont bloqués par la Fox et que créer de nouveaux personnages en lieu et place ne ferait que reproduire les mêmes effets. En clair, s'il venait à Marvel l'idée de créer de nouveaux outsiders génétiques de la race humaine (mettons comme les Psiots chez le concurrent Valiant), la Fox argumenterait – et pas forcément sans raison – qu'ils sont dérivés des X-Men. À défaut de pouvoir créer du neuf, la solution est donc de modifier de l'existant. Et c'est là qu'il faut faire une importante distinction de vocabulaire : Marvel ne cherche pas à effacer les X-Men mais a besoin de créer une émulation, de trouver ce qui s'en approche le plus dans son cheptel existant. Il ne s'agit pas de détruire les mutants, mais de les dupliquer.

Les rapprochements avec les X-Men ou l'Homo superior sont évidents.

TRANSFERT D'ESPÈCES

Marvel ne part pas vraiment à partir de rien en la matière, puisque les races cachées, parallèles à l'humanité, étaient une marotte du dessinateur Jack Kirby, co-créateur des X-Men. Dans l'imaginaire de Kirby, il y a cette idée que l'être humain évolue par vagues, qu'il existe parmi nous des représentants des vagues précédentes et qu'inversement l'humanité contemporaine est destinée à être remplacée par des vagues futures dont les premiers exemples sont déjà là. Sous cet angle, *The Mutants* (le concept original des X-Men tels qu'ils auraient dû se nommer en 1963, lors de leur lancement) ne sont pas si éloignés des Inhumains apparus en 1965 dans les pages de *Fantastic Four* ou des *Eternals* lancés également chez Marvel en 1976. D'autant que dans les trois concepts, il y a cette idée d'une diaspora éparpillée à travers le globe. Les X-Men recherchent les autres mutants pour mieux les former et les instruire. Mais les premières apparitions des Inhumains les montrent comme une race dispersée, vivant cachée parmi les humains après un coup d'État dans leur nation, Attilan. L'idée est même que les Inhumains ont rôdé parmi nous pendant des siècles, ce qui explique que Médusa ou Gorgon aient des noms renvoyant à la mythologie. Kirby poussera l'idée plus loin avec les Eternals, autre race qui aurait inspiré les mythes humains et qui se serait éparpillée à travers le monde. On peut donc expliquer aussi facilement qu'un surhomme est un "mutant" ou un "inhumain" ou un "eternal" et jouer – en apparence à peu de chose près – sur les mêmes ressorts dramatiques. Il y a bien un pas dans ce sens, la sortie en 2000 (juste avant la sortie du premier film *X-Men*) d'un numéro spécial *New Eternals* où l'on s'efforce de "xmeniser" ces personnages en les envoyant combattre... Apocalypse. Ce qui fera sans doute que les Eternals cessent assez vite d'être une option c'est que, à l'époque, Marvel et les héritiers de Jack Kirby sont en bisbille sur les droits des personnages qu'il a créé. Or, les Eternals ont très officiellement été scénarisés et dessinés par lui (par opposition aux X-Men et aux Inhumans, où son rôle scénaristique est réel mais non-crédité dans les épisodes initiaux). Seize ans en arrière, les Eternals sont potentiellement plus problématiques[1] que les autres. En tout cas, à ce moment-là, on peut s'attendre plus facilement à une procédure des Kirby en cas de film ou de série TV, puisque l'origine du scénario des Eternals ne fait pas de doute. Le choix se porte donc sur les Inhumains et l'idée arrive très vite, en 2003, à peu près dès l'époque où Marvel est en train de régler la procédure *Mutant X*, avec le lancement d'une série Inhumans qui utilise peu les personnages classiques

(Flèche Noire, Médusa...). Le récit, scénarisé par Sean McKeever et dessiné, par Matthew Clark privilégie de jeunes ressortissants (Tonaja, Alaris...) de la même race qui sont obligés d'étudier dans un campus humain. C'est une première. Jusqu'ici, le concept des Inhumains classiques ne s'intéressait guère à la phase d'éducation. Mais la série ne trouve pas son public et elle n'est pas, à l'époque, une priorité pour Marvel. Qui plus est une partie des auteurs de Marvel résiste aux nouveaux personnages et se concentre à la première occasion sur les Inhumains classiques, qui vont être maintenus dans le regard du public à travers des mini-séries comme *Son of M*, où le rôle de Flèche Noire au sein des *Illuminati*.

CHAISES MUSICALES

Techniquement, aujourd'hui, Marvel n'a aucun intérêt à créer un nouveau mutant doté de sa série, dont on sait que les droits ciné partiront immédiatement dans l'escarcelle de la Fox. Certains ont caricaturé la chose en expliquant que Marvel avait décidé de ne plus créer le moindre mutant (ce qui est faux, il suffit de voir le personnage de Sapna, lancée dernièrement dans *Extraordinary X-Men*). En revanche, il est certain que si Marvel a une ambition éditoriale pour une nouvelle série, la notion de mutant en sera expurgée. Dans les années 1990, Kamala Khan, la nouvelle Ms Marvel, aurait été une mutante. Lancée en 2013 dans les pages de *Captain Marvel*, elle s'avère vite être une descendante d'Inhumains. La différence de termes fait que Marvel peut conserver tous les droits de l'héroïne. Le lancement de *Ms. Marvel* est le premier signe annonciateur d'un changement de donne : dans *Infinity #6* (novembre 2013), Flèche Noire libère la brume tératogène à travers le monde, révélant indirectement le plus grand secret de sa race : les Inhumains sont bien plus nombreux que ce que les épisodes antérieurs avaient pu nous laisser penser. Leur progéniture s'est dispersée parmi les humains, au point d'ignorer sa vraie nature, avec des pouvoirs "dormants" qui peuvent être activés par la brume. Jusqu'ici, les Inhumains, c'était un peuple, une nation. On naissait en étant conscient d'être inhumain (là où les mutants ne le réalisaient que bien plus tard). Après *Infinity*, la règle du jeu change et se rapproche des mutations selon Marvel : on "devient" inhumain et on doit donc être "formé", "éduqué". Dès *Inhuman #1*, les rapprochements avec les X-Men ou l'Homo superior sont évidents : Lash, Inhumain extrémiste, déboule avec un physique qui n'est pas sans rappeler celui du Fauve mais surtout un discours sur l'endurance des forts qui est calqué sur celui d'Apocalypse. Le premier nouveau Inhumain marquant recruté dans la série est Inferno, un jeune homme doté de pouvoirs incendiaires (tout comme le premier mutant recruté par X-Factor était Rusty Collins, aux capacités similaires). Après, il faut bien prendre en compte que pendant des décennies Marvel a lancé des légions de mutants et que, fatalement, tout pouvoir utilisé par un nouvel inhumain a mathématiquement des chances d'avoir son équivalent dans la sphère des X-Men. Ce n'est pas forcément parce que l'Inhumain Flint a des pouvoirs sur la roche qu'on peut crier à la copie de Rockslide, un mutant antérieur. Mais quand même. Petit à petit les nouvelles recrues reconstituent un contexte familier. Grid est un personnage amputé de ses mains lors de sa transformation et qui doit porter deux prothèses, comme Hellion, l'un des Jeunes X-Men. Nur (Frank McGee) est capable d'émettre des décharges de lumières via ses yeux et doit donc porter des lunettes pour atténuer ce pouvoir. Là, pour le coup, le voisinage avec Cyclope est évident. Bien qu'elle ne puisse pas changer d'apparence, la femme-serpent Naja évoque quelques caractéristiques reptiliennes de la version ciné de Mystique. Et ainsi de suite pour tout un ensemble de personnages. Vers la fin de la courte série Inhuman, Gorgon, l'un des personnages classiques, perd l'usage de ses jambes et se retrouve cloué dans un fauteuil roulant. Ne pouvant plus servir à rien au combat, il devient l'instructeur des jeunes recrues inhumaines. Cerises sur le gâteau, les deux séries qui prennent la suite de *Inhuman* après *Secret Wars* sont *Uncanny Inhumans* et *All-New Inhumans*, deux "préfixes" qui font furieusement penser aux séries *Uncanny X-Men* et *All-New X-Men*. Et Hank McCoy, le Fauve, en vient à vivre parmi les Inhumains.

YOU'RE TALKING ABOUT TRAINING THE KIDS?
I CAN'T USE MY LEGS--YET ALONE MY POWERS--FOR FEAR THE SHOCK WOULD SEVER MY SPINAL NERVES COMPLETELY.
NOW CAN I TRAIN AND LEAD A MISSION TEAM OF NEOPHYTES?
EVEN WHEN I STRUGGLE TO SEE THE SENSE IN IT, MYSELF.
QUINN.
BUT CHARLES XAVIER DID IT FROM ONE OF THESE
AND HE WASN'T HALF THE RELENTLESS BASTARD I KNOW YOU ARE

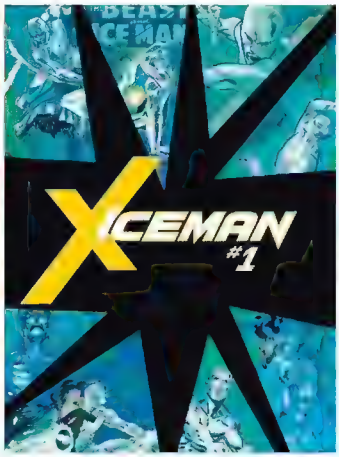
C'est carrément dit dans les dialogues : Crystal (ci-dessus) compare ouvertement Gorgon au Professeur X. Ci-dessous, *Inhumans vs. X-Men #0*. En bas à gauche, Ms. Marvel, la plus populaire des "nouveaux Inhumains"... mais aussi celle qui échappe le plus à la "recette X-Men".

La majeure partie des nouveaux Inhumains (ci-dessus) ont des aptitudes qui sont le miroir de celles des élèves de l'école de Xavier. Ci-dessous, le Fauve n'apparaît plus dans les titres *X-Men* mais bien dans *Uncanny Inhumans*.

À ce stade, le procédé devient tellement criard que le scénariste Charles Soule choisi de l'écrire noir sur blanc : dans l'un des premiers épisodes de *All-New Inhumans*, Gorgon peste d'être cloué dans un fauteuil et sa cousine Crystal lui explique carrément... qu'il est devenu un peu comme Charles Xavier, des fois que les gens n'auraient pas compris. En gros, Marvel veut pouvoir un jour raconter les mêmes histoires qu'avec les X-Men, sous le couvert des Inhumains et à ce stade, plutôt que de voir disparaître les mutants, on peut se demander si ce ne sont pas plutôt ces derniers qui ont cannibalisé le peuple de Flèche Noire et Médusa. Mais les positions se sont inversées (tout comme, finalement, Peter Parker occupe un peu l'ancien rôle de Tony Stark dans les séries post-*Secret Wars*). Les mutants, eux, vivent désormais dans une atmosphère terrestre qui est devenue irrespirable pour eux, obligés de se cacher dans un refuge. Pour le lecteur qui connaît ses classiques, c'est exactement le sort des Inhumains dans les années 1980, dans les épisodes des *Quatre Fantastiques* de John Byrne : à cause de la pollution, ils ne pouvaient plus vivre sur Terre....

LES LIMITES DU PLAN

Il y a cependant une limite à l'idée que tout se vaut et qu'il suffirait de remplacer le mot "mutant" par "inhumain". D'abord, si on peut trouver des équivalences de pouvoirs ou de postes, ce serait aller vite en besogne de penser que les personnages deviennent strictement identiques. Les pouvoirs de Frank McGee peuvent ressembler à ceux de Cyclope, oui, mais c'est un détective bourru, beaucoup plus âgé, avec des réactions différentes. Gorgon est en chaise roulante, certes, mais on ne confondra pas ce personnage hirsute, au tempérament tapageur, avec le mentor télépathe des X-Men. Et puis il y a des héros qui n'ont pas d'équivalence évidente, comme l'aveugle Reader. Ensuite il y a la trame de base, ce qui reste de l'idée des Inhumains établie par Stan Lee et Jack Kirby dans les pages des *Quatre Fantastiques* : là où les X-Men de Charles Xavier sont généralement – sauf passage temporaire via des phases comme l'île d'Utopia – une parabole sur la nécessité d'intégration, les Inhumains sont une race et une nationalité à part entière, une monarchie dirigée par le droit du sang, plus déterministe. C'est moins sympathique comme message. La nécessité d'ajouter en quelques mois de nombreux personnages pour "moderniser" le concept des Inhumains fait aussi qu'un certain nombre de héros classiques de Lee et Kirby sont devenus secondaires. Pendant toute une partie de la série Inhuman, Flèche Noire est porté disparu, Karnak est mort, Crystal n'est même pas mentionnée, Triton a droit, en gros, à trois phrases et Gorgon finira donc dans un fauteuil... Le tout égarant quelque peu les lecteurs de longue date. Avant, les Inhumains, c'était une famille royale qui en imposait, un peu comme un panthéon olympien. Là, il a fallu ramener les choses au niveau de la rue, faire de la place pour les petits nouveaux. La greffe n'est pas aussi réussie que pour les Gardiens de la Galaxie. C'est-à-dire que contrairement aux peurs de certains, le pôle des Inhumains est loin de représenter la même importance que celui des X-Men : à ce jour on compte *Uncanny Inhumans*, *All-New Inhumans* (qui s'arrête), *Karnak* (aux ventes modestes, malgré la présence du scénariste Warren Ellis), *Ms. Marvel* (que la plupart des lecteurs ne considèrent pas comme un dérivé des Inhumans) et le nouveau titre *Mozaic*. Et les ventes des principaux titres Inhumans ne sont guère satisfaisantes. Ce qui n'est pas forcément une catastrophe pour Marvel, tant on aura compris que les Inhumains, au-delà des comics, sont devenus un alibi dans une stratégie multimédia. L'avantage d'un peuple sans limite est qu'en théorie, on peut y faire référence aussi bien au cinéma qu'à la télévision, dans le contexte de l'univers "cinématique" partagé. Depuis deux saisons, outre les comics, les Inhumains sont donc devenus un élément très régulier dans la série TV *Agents of S.H.I.E.L.D.* L'ennui, c'est que le calendrier a changé, en particulier parce que les studios ont dû absorber le partenariat avec Sony autour de Spider-Man et la confirmation de suites (*Guardians of the Galaxy Vol2*, *Ant Man & The Wasp*...). Dans un premier temps Marvel Studios avait envisagé un film *Inhumans* pour novembre 2018, puis 2019 et désormais repoussé sans date déterminée, au-delà de 2020. Dans le Landerneau des comics, tout cela a été réinterprété à la lumière du schisme entre le secteur commun aux comics et aux séries TV (toujours supervisé par le milliardaire Ike Perlmutter) et des studios Marvel dirigés par Kevin Feige. Et ce serait donc ce dernier qui aurait escamoté le film *Inhumans* rien que pour embêter Perlmutter. De manière réaliste, l'indécision apparente de Marvel en la matière a sans doute plus à voir avec l'incertitude de la direction de Disney dans les années à venir. Rappelez-



À gauche, *Death of X*, la saga qui explique la disparition d'une partie des mutants. Au centre, la couverture d'*Extraordinary X-Men*, avec les héros encerclés par les brumes tératogènes. Malicia (ci-dessous) souffre terriblement de la brume sont. En haut, une nouvelle série consacrée à Iceberg car, non, décidément ça sent pas la fin pour les mutants.

vous, en 2012, la sortie de *John Carter* est plus ou moins sabotée de l'intérieur : le film a été commandé sous une direction qui n'est plus en place. Les nouveaux dirigeants n'en ont que faire et préfèrent concentrer leur puissance marketing sur des choses comme Marvel ou *Star Wars*. Or, de nos jours, le contrat actuel de Bob Iger, le big boss de Disney, arrive à terme en 2018... Autrement dit, il y a de quoi "couvrir" la production des films sortant jusqu'en 2019... tout en incitant Marvel Studios à la plus grande prudence pour "l'après", tant que l'on n'en sait pas qui sera le patron, de peur qu'un ou plusieurs films connaissent le sort de *John Carter*. Ceux qui, aujourd'hui, prétendent savoir qu'il y aura ou qu'il n'y aura pas de film *Inhumans* sont de beaux parleurs, tant qu'on ne sait pas formellement qui prendra place dans le siège de Bob Iger et quelles seront ses relations avec les différents pôles. Ce qui est loin d'être le cadeau empoisonné décrit par certain à l'attention d'un Marvel Television toujours sous la houlette de Perlmutter : débarrassé de la pression d'un film moins proche, Jed Whedon, le producteur d'*Agents of S.H.I.E.L.D.*, a révélé cet été qu'après avoir passé deux saisons à parler des Inhumains sans utiliser de "personnage classique", cet interdit venait de sauter et que les téléspectateurs y auraient sans doute droit dans le courant de la saison 4. Tout cela nous entraîne bien loin des comics mais dans le même temps, ne nous y trompons pas : l'audiovisuel est LA raison pour laquelle les Inhumains sont montés en puissance ces dernières années, en même temps qu'ils étaient reconfigurés.

DU DESTIN D'UNE RACE

Mais alors, où est-ce que tout ça pose le comic-book proprement dit ? Si l'on suit ce qui s'était passé pour les Gardiens de la Galaxie, le plan initial de Marvel était sans doute de continuer les séries en cours quelques mois puis de relancer la licence à l'approche du film, avec une équipe créative très populaire. Ce jalon semblant s'éloigner, la série *Inhumans vs. X-Men* pourrait-elle voir l'éloignement de l'une des deux races ? C'est peu probable, en dehors d'un coup façon "Death of Superman" où l'on ferait disparaître les uns ou les autres pour mieux les relancer à grand renfort de pub quelques mois plus tard. Les X-Men continuent de vendre, quand bien même moins qu'avant, et les Inhumains, on l'a compris, sont "stratégiques". De plus les comics Marvel ont su jouer l'interaction avec les séries TV ces dernières années. Même l'apparition secondaire de Hellcat dans la série *Jessica Jones* de Netflix lui a valu d'obtenir une série solo. L'utilisation des Inhumains ne semble donc pas en danger immédiat. On peut même penser que si *Agents of S.H.I.E.L.D.* s'ouvre à des Inhumains plus emblématiques, le focus des comics pourrait repasser vers des figures plus connues (ce qui a sans doute fait défaut aux projets récents) et à une meilleure intégration dans l'univers Marvel. Car, dans leur cas, le problème des ventes reste posé et vient sans doute du fait qu'on a tenté de vendre des Flint, Inferno ou Nur à un public qui s'attendait à voir débarquer la famille royale des Inhumains. Tout comme dans l'actuelle série *Uncanny Avengers*, au lieu de créer de toutes pièces une nouvelle inhumaine, Synapse, on aurait été plus inspiré de recruter un personnage comme Triton ou surtout Crystal, qui a d'anciennes attaches avec les Avengers mais aussi Quicksilver et la Torche Humaine. Pour que les Inhumains comptent vraiment dans l'univers Marvel moderne, un rééquilibrage entre la nouveauté et l'existant s'impose. L'éditeur ayant pratiquement systématisé les relances de séries tous les 12 ou 18 mois, on aura probablement droit à une réorganisation au moins partielle des titres Inhumans et X-Men à l'issue de la mini-série à venir (des nouvelles séries pour Iceberg et Weapon X sont annoncées). L'idée n'est pas d'effacer les X-Men mais de bien hisser les Inhumains à leur niveau d'importance. Reste à voir si *IvX* remplira l'objectif…

Xavier Fournier

1. Ils ne le sont plus, Marvel et la famille Kirby étant depuis arrivés à un accord, d'où la présence des Célestes – personnages lancés dans The Eternals – dans une scène du film des Gardiens de la Galaxie.

RENCONTRE

STÉPHANE ROUX
SUR LA ROUTE...

L'EXPATRIÉ STÉPHANE ROUX EST UN ARTISTE, UN VRAI. COMPRENEZ PAR LÀ QU'IL NE SE CONTENTE PAS DE PRODUIRE DES PAGES DE HARLEY QUINN/POWER GIRL MAIS QU'IL A ÉGALEMENT TOUT UN UNIVERS DANS SA TÊTE. QUELQUE PART, HONORER LA MÉMOIRE DE DAVE STEVENS EN TRAVERSANT LES USA FAIT PARTIE DE LA MÊME DÉMARCHE QUE TRAVAILLER SUR *STAR WARS* OU *ZATANNA*...

Vous avez démarré un projet un peu fou autour de Rocketeer, racontez-nous comment c'est arrivé et pourquoi vous y tenez ?

C'est mon personnage préféré, en dehors des personnages mainstream de Marvel et DC. Visuellement, il me parle vraiment, car j'ai une fascination pour tout ce qui est vintage, depuis les années 1930 jusqu'aux années 1960. C'est une période de trente ans qui a vu naître, tous les dix ans, des choses différentes et tout aussi intéressantes les unes que les autres. Les années 1930-1940, c'est le début de l'art des pin-up, un peu plus sophistiquées. Les années 1950, c'est la fin du streamline, ou style "paquebot", qui s'étend plus aux machines et aux véhicules : voitures, motos, trains, avions. Et puis j'aime aussi la mode et l'architecture des années 1940 à 1960. Rocketeer, c'est un mélange de tout ça. Il y a du streamline, de l'Art déco, de la pin-up. Et puis c'est un personnage volant, autonome, là aussi ça me fascine. Et le design est tellement élégant ! J'adore le style de Dave Stevens. Et depuis que je vis aux USA, je me suis dit que ce serait bien de visiter le pays en prenant le temps. Or, le plus libérateur, c'est tout de même de le faire à moto. Donc, j'ai commencé à penser à un design pour une moto custom. Et tout de suite l'idée m'est venue de faire une moto inspirée par le personnage de Rocketeer. J'ai immédiatement trouvé le design, en plaçant le casque au niveau des phares. Et depuis je développe tout ce qui va être associé au voyage que je vais entreprendre d'ici un ou deux ans et la fabrication de la moto en elle-même.

- *Witchblade: Blood Oath* (Image)
- *Birds of Prey* (DC)
- *Zatanna* (DC)
- *Action Comics Annual* (DC)
- *Star Wars: Agent of the Empire* (Dark Horse)
- *Harley Quinn & Power Girl* (DC)
- *Guardians Team-up* (Marvel)

Elle ne devait pas être prête pour San Diego 2017 ?

Non, San Diego c'est trop énorme. Et puis c'est beaucoup de frais, ce projet, c'est énormément de logistique et d'organisation aussi. Je vais faire plutôt des conventions qui se focalisent vraiment sur les comics, les personnages, les artistes. Même s'il y a beaucoup de gens qui ne connaissent Rocketeer que par le film. Moi, évidemment j'avais découvert la BD avant le film et même s'il y a des accents dans le design de la moto qui feront penser au film, elle est surtout inspirée par la BD. Évidemment, je vais aussi produire une série d'illustrations à côté et autour de la moto et du coup, ça va plus interpeller les fans de comics, j'espère.

Comment ça va se passer ? Ça va être édité ? Par qui ?

Tout ce que je vais produire va être vendu au profit de la Fondation qui lutte contre la leucémie aux USA, puisque c'est de ça que Dave Stevens est décédé. Je n'ai jamais eu l'occasion de le rencontrer, malheureusement, même quand il est venu en France dans les années 1990, et ensuite il était trop malade pour faire les conventions. Mais si j'ai dessiné des pin-up, c'est vraiment grâce à lui, en lisant ses bouquins. Et comme je n'ai pas pu le remercier pour son influence, c'est ma façon de le faire avec ce projet. J'associe aussi des copains qui vont dessiner la moto dans leur style et pour l'instant, la réponse, aussi bien des professionnels que des fans est hyper encourageante. Tout le monde est enthousiaste ! En plus, ce système de "Charity" comme ils disent ici, m'évite un tas de problèmes de droits d'auteur Je n'ai pas l'intention d'utiliser ça à des fins personnelles Donc ça me va bien que tout aille à des fondations.

Donc, l'idée première ce n'étaient pas les dessins, c'était d'abord la moto ! Pourquoi cela prend autant de temps, avant de se concrétiser ?

J'ai déjà mis un ou deux ans pour trouver la bonne moto ! Et puis après il y a des contraintes techniques, des trucs d'agrément compliqués, des gens qui m'aident mais qui ne sont pas souvent libres, tout ça occasionne du délai. Il y a des pièces que je commande qui n'arrivent pas vite, d'autres que je dois fabriquer moi-même. Je fais ça sur mon temps libre et je n'en ai pas tant que ça... Mais l'année prochaine ou la suivante, on sera prêts et on fera le tour des USA avec une bande de copains de ma région !

Justement, pourquoi êtes-vous allé habiter dans le Midwest et pas à New York ou Los Angeles, plus près des studios de comics ?

Au début je suis quand même resté presque deux ans et demi sur la Côte est, pas loin des studios, j'allais les voir souvent. Et puis ma femme est originaire du Wisconsin, elle est basée ici et pour son boulot et la famille, ça simplifiait les choses. Mais d'ici quelques années, il n'est pas dit que je ne bouge pas plus près de la Côte ouest. Comme partout quand tu es plus près de la maison mère, tu es plus au fait de ce qui s'y passe, des projets, des opportunités Mais

bon, aujourd'hui avec Internet, si les gens ont envie de te trouver pour te proposer un truc, c'est facile.

Vous faites des recherches documentaires constamment sur les looks "rétro" que vous aimez ou ça vient juste comme ça ?

Les deux. Dès que j'ai une idée, je fais des recherches de documentation, ou en ligne Si j'ai envie de faire une illustration, comme ça pour moi, comme c'est ma passion, je vais spontanément chercher des trucs sur cette période. Et puis j'ai déjà pas mal de choses, y compris devant moi, en permanence, j'ai des statues, des jouets, des bouquins je suis immergé là-dedans quasiment tout le temps ! Et dès qu'on me commande une illustration qui concerne cette période, je vois très vite en général la veine recherchée et mentalement, j'épluche déjà tout ce que j'ai en archives, je regarde sur mon ordinateur et je renvoie vite des images pour être sûr que c'est bien vers ça qu'on veut aller. Et en général, ça colle. Je suis devenu docteur ès vintage design ! (rires)

Pas seulement sur les personnages, en fait, y compris les véhicules, les costumes ?

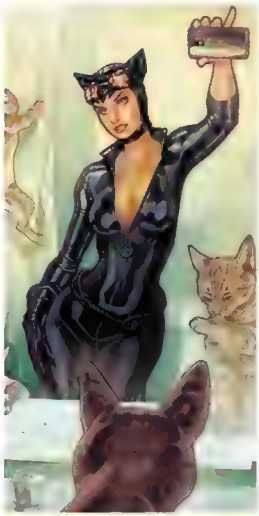
Oui, parce que ça a une importance assez déterminante… Sur les personnages eux-mêmes, parfois, ça se voit moins. Prenez un homme habillé à la mode de 1939 et celle de 1943, ce n'est pas vraiment différent, alors le moyen d'affiner ça un peu plus, c'est avec l'architecture et les véhicules. Les voitures de la fin des années 1930 et celles de la fin des années 1940 sont très différentes ! La technologie a fait un bond à ce moment-là ! Le style Art nouveau et Art déco, c'est très années 1920-1930, même s'il y a des bâtiments de ce style-là encore dans les années 1940. En revanche, le design des postes de radio ou des voitures change plus ! Très longtemps, j'ai eu sous les yeux un line-up de femmes avec leurs habitudes vestimentaires. Et on voyait bien que la longueur des jupes dépendait des conditions économiques – les plus grandes crises financières sont celles qui voient les jupes s'allonger, et les booms économiques font se raccourcir les ourlets – cela me permettait de mémoriser l'époque que je dessinais. Aujourd'hui cependant, on a des pin-up qui s'habillent façon Betty Page, avec sa coupe de cheveux, mais elles ont par exemple des jupes beaucoup plus courtes que celles que Betty aurait portées. Mais il y a aussi des puristes ! Surtout ici aux USA, où il y a pas mal de conventions de motards et de défilés vintage, il y a des hard-core qui vont aller chercher les tissus et les patrons de couture de l'époque, les chapeaux, les longueurs de jupe exactes, le maquillage Après, ça devient un truc de spécialistes.

À propos de jupe courte, quels souvenirs avez-vous de votre passage sur Harley Quinn ? Et qu'est ce qui vous a plus sur cette série avec Power Girl ?

Pour Harley, aujourd'hui c'est même carrément un short, donc ça résout le problème de la longueur de jupe. (rires) J'ai accepté tout de suite, principalement parce que je connaissais l'esprit délirant de Jimmy et d'Amanda et je savais que ça donnerait une série loufoque. Et aussi parce que ce duo de personnages m'éclate. J'appelle ça le syndrome La Chèvre, car pour moi, Power Girl et Harley Quinn, c'est comme Depardieu et Pierre Richard dans ce film. C'est le feu et la glace, la super-héroïne au premier degré, qui fait tout dans les règles de l'art et l'autre qui joue le grain de sable dans la mécanique. J'aime cette situation de contraste, cette alchimie entre les personnages. Mais sinon, si on parle design, personnellement, je préfère le look de la Harley des origines. Il est épuré, intelligent, élégant. Alors que le look plus moderne, celui des jeux vidéo, tu changes les couleurs un peu et on dirait une serveuse de la fête de la Bière en Allemagne ! Avec les nattes, la jupette, les frous-frous et le corset… Je peux le dire, un jour je me suis amusé à le faire, tu prends la charte de Harley, tu la rends blonde, la jupette verte, un peu de marron et voilà !

Fan du costume rouge et noir avec pompons alors ?

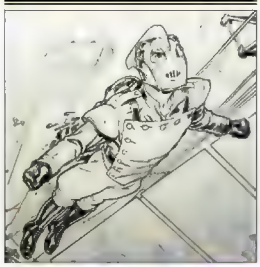
Oui ! Il est plus fort, plus original, il est intemporel. C'est ça, la puissance d'un design. Vous volez au-dessus d'une



CI-DESSUS : Catwoman, la vilaine sexy par excellence

AU CENTRE : Rocketeer, le héros préféré du dessinateur

EN BAS : Harley Quinn , le nouveau costume ne convainc pas Stéphane Roux…



EN HAUT : ça chauffe au *Daily Planet* !

AU MILIEU : *Star Wars* : un rêve d'enfant et pas de jedis – moins de pression et du fun

EN BAS : *Birds of Prey*, pour l'amour des silhouettes féminines

convention, vous regardez les cosplays, et vous ne la confondrez jamais avec quelqu'un d'autre ! Alors que les différentes versions dites plus "modernes", comme il n'y a rien qui se démode plus vite que ce qui est à la mode, elles vont finir par se ressembler toutes… L'important c'est l'esprit du personnage. Et la version dessin animée de Bruce Timm a été pensée, avec une vraie intention artistique, une transcendance entre la forme et le fond. À mes yeux, c'est le top !

Batman vs Superman, vous êtes dans quel camp ?

Je n'en ai pas, et je pense que l'intérêt qu'on porte aux personnages est fluctuant au cours d'une vie. Ça dépend de ce qu'on a lu en premier quand on était petit. Quand on aspire à des histoires plus profondes, on va voir ce qu'on peut trouver dans des magazines ou des histoires dont nous parlent les copains. C'est la substance du livre qui va nous donner envie d'aller voir. Ça ne sera pas forcément une histoire avec un personnage qui nous plaît au départ ou qu'on avait laissé de côté. Quand j'étais gamin, j'avais des figurines de Batman, je lisais des bouquins de Batman traduits en français. Durant cette période, j'avais plus facilement accès aux comics Marvel grâce à *Strange*, *Titans* ou *Nova*. J'étais donc plus Spider-Man, Iron Man, Daredevil, Iron Fist… Et je ne me rendais pas compte que Batman, Superman et Wonder Woman faisaient leur petit bonhomme de chemin dans leur coin. Je suis retourné vers DC Comics avec la sortie de *Killing Joke*, *Dark Knight Returns*. Ensuite, je me suis intéressé à d'autres histoires comme *Kingdom Come*, *Superman : For All Seasons*… Je suis revenu à des héros que j'avais délaissés. Non pas parce que les histoires n'étaient pas bonnes, mais parce qu'on avait moins accès au matériel. Ensuite, quand on se lance dans la VO, on est curieux de tout. Pendant un temps, j'étais fan de Wolverine aussi, à cause de son look et de son côté grincheux. Pour en revenir à la question, Batman est un personnage sombre mais pas aussi sombre que ses ennemis. Superman, quant à lui, est un héros positif. J'ai grandi avec l'image de Christopher Reeve. Il n'y a pas d'ostracisme de ma part. En ce moment, j'aime bien les séries TV *The Flash* ou *Daredevil*. C'est intéressant de balancer entre profondeur et légèreté. De la même manière, je suis fan de la série de films Marvel, comme les *Avengers*. C'est avec ce genre d'ambiance qu'on doit aborder les comics. Par la suite, on peut rechercher des choses plus pointues, plus profondes. Mais c'est sympa de regarder des choses fun ! (rires)

"Power Girl et Harley Quinn, c'est comme Depardieu et Pierre Richard."

Pendant un temps, on a dit que vous étiez le "Adam Hugues à la française". Preniez-vous ça pour un compliment ou cela vous agaçait-il ?

Ça ne me faisait ni chaud ni froid ! (rires) Pour trois raisons : il n'y a qu'un Adam Hugues. Je n'ai pas besoin d'être un Adams Hugues "bis". Je me suis aussi rendu compte très vite qu'on avait les mêmes influences, notamment Dave Stevens. C'était donc normal qu'il y ait des similitudes. C'est l'amour de la ligne propre, du galbe, de la courbe qui répond à une autre courbe, un intérêt pour l'Art nouveau. En lisant ses interviews, je me rendais compte que j'aurais fait les mêmes réponses. Enfin, pendant un moment, j'ai essayé de puiser dans ces sources pour avoir des réflexes d'écriture ou sur le dessin de certains éléments du corps. Mais ce n'était pas moi ! Je suis un éternel insatisfait. Je continue de chercher tout le temps un moyen de m'améliorer. Avec mon parcours dans l'animation, je peux m'adapter aux différents styles. Mais du coup, je suis en train de devenir doucement schizophrène ! (rires) Quand on peut tout faire, et qu'on ne fait rien, ça peut être frustrant. Les gens qui font le raccourci avec Adam Hugues devraient passer plus de temps à rencontrer les artistes. Ils se rendraient vite compte que nous avons tous nos personnalités. Par exemple, on pourrait dire que Ryan Sook est aussi un Adam Hugues "bis". Mais il a son propre style. Pareil pour Terry Dodson. Chacun amène sa touche, avec plus ou moins de subtilité. Pour ma part, je ne me suis jamais senti obligé de me justifier.

Parlons de votre expérience sur *Star Wars*. C'était aussi un rêve de gosse ? Aviez-vous des difficultés avec la validation des pages ?

Oui, c'est un rêve de gosse qui se réalise. J'ai eu la chance de bosser sur un titre, *Agent of the Empire*,

qui se passait durant la période de la trilogie de mon enfance. Il n'y a pas eu de corrections dramatiques sur ce que je produisais sur la série. Ce n'était pas une série très déterminante pour l'univers *Star Wars*. On ne gérait pas de Jedis, par exemple. Étant fans de l'univers, quand on me demandait de dessiner des vaisseaux, je collais au mieux avec ce que j'avais comme références. De plus Dark Horse devait savoir que la licence allait leur échapper. Ça a dû jouer.

Vous avez aussi travaillé sur Zatanna. Qu'aimiez-vous dans ce personnage ?

Ce n'était pas son look ! C'est une question d'opportunité. À l'époque, j'étais à San Diego, on cherchait avec DC un projet pour moi. On était dans un escalator avec Dan Didio. Il a évoqué l'idée de relancer Zatanna. Je me suis dit que c'était l'occasion de bosser avec Paul Dini. On me l'offrait sur un plateau mais il n'y avait pas besoin de me convaincre ! C'était super motivant. J'étais fan de Dini et de son travail sur la série animée *Batman*.

Un dessin animé qui intéressait à la fois les enfants et les adultes…

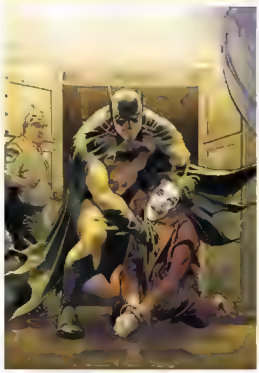
Oui, ça ne prenait pas les enfants pour des imbéciles. Son visuel très sombre montrait que l'ère des *Super-Friends* et de l'humour débile était finie. Ils ont réussi à pousser les limites pour faire passer des messages. C'était une transition pour une génération d'enfants. Aujourd'hui, les cartoons sont plus loufoques comme *Teen Titans Go*. C'est drôle tout en restant très bien écrit.

Vous avez travaillé dans l'industrie du dessin animé, avec *Foot 2 Rue* notamment. Qu'avez-vous tiré de cette expérience ?

Ça a été une révélation. J'avais une équipe d'enfer. Je me suis rendu compte de la limite qu'on pouvait atteindre. J'ai pris conscience que je devais changer d'univers, après dix-sept ans dans l'animation. Aujourd'hui, je vois le fossé scénaristique entre les dessins animés américains, qui comme on le disait se sont émancipés, et les dessins animés français qui ont beaucoup de mal à suivre. Pour moi, il n'y en a qu'une qui se démarque, c'est *Le monde incroyable de Gumball*. Récemment, à la convention de Long Beach, j'ai rencontré plusieurs personnes de l'animation avec lesquelles j'ai parlé d'un projet sur lequel je bossais il y a 10 ans. C'était un projet qui était trop en avance sur son temps pour le marché français. Aux USA, ce serait parfait. En France, nous ne sommes pas prêts pour des séries irrévérencieuses. C'est ce qui m'a donné envie de passer à autre chose.

EN HAUT : *Guardians Team-Up* avec les Gardiens de la Galaxie et les Avengers. Une assemblée d'envergure !

AU CENTRE : Power Girl a rejoint Harley Quinn pour des aventures loufoques.



Comment avez-vous basculé sur les illustrations puis sur les comics ?

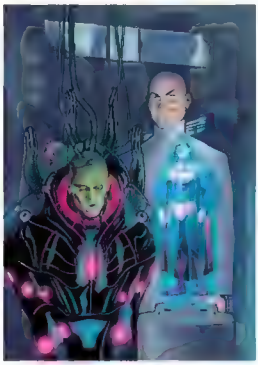
Vers la fin de la production de la saison 2 de *Foot 2 Rue*, on me demandait des illustrations. Des choses ponctuelles, quelques petits contrats…

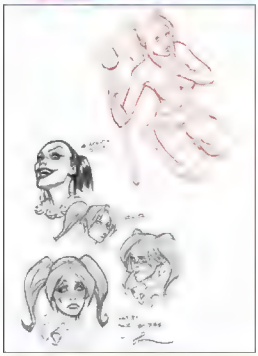
Vous aviez envie de faire des choses plus personnelles ?

C'est délicat. Sur le dessin animé, j'étais directeur artistique, réalisateur, story-boarder, développeur des décors et des modèles principaux. J'ai pu imposer ma patte sur le projet. Partir vers les comics, c'est travailler sur des personnages qui ne m'appartenaient pas. Je ne me disais pas que j'allais révolutionner le monde des comics avec la "french touch" ! (rires) C'était un plaisir de gosse, dessiner les personnages avec lesquels j'ai grandi. On me demande souvent si je vais développer mes projets perso, mais il n'y a que 24 heures dans une journée.

Mais vous avez un projet de creator-owned en cours…

Vous êtes bien informés ! (rires) Cette année, j'ai mis un peu le frein sur plein de choses pour avoir le temps d'écrire et de développer





EN HAUT : Brainiac, Lex Luthor et Superman.

CI-DESSUS : recherches pour Harley, un hommage à Paul Dini ?

EN BAS : la moto Rocketeer, un projet fou, bientôt une réalité !

mes propres histoires. Je vais essayer de le lancer via Kickstarter dans un premier temps, puis le proposer à un éditeur. On verra bien…

Vous publiez régulièrement des vidéos Facebook live où vous montrez diverses techniques de travail, comme par exemple l'utilisation du sèche-cheveux…

Le sèche-cheveux, c'est pratique quand on est à la maison. Il y a une question de rendement, d'efficacité. Il y a aussi une question de rendu, pour obtenir des effets texturés. Si je pouvais, j'en emporterais un en convention ! (rires) Dans l'animation, quand on peignait les décors de manières traditionnelles, on avait chacun nos sèche-cheveux et il n'était pas question de prendre celui du voisin !

Sur certaines vidéos, on peut voir que vous utilisez le marqueur avant de commencer l'aquarelle. C'est pour mieux délimiter les couleurs ?

Ça dépend des matériaux utilisés. Prenons, par exemple, les couvertures blanches de comics. Lors d'une convention, j'avais oublié que la commission devait être une aquarelle et j'ai commencé à la coloriser avec des marqueurs. Je me suis rendu compte que le marqueur préparait le papier à l'aquarelle. Sûrement à cause d'une réaction chimique. Je pense que l'alcool doit détruire la couche de paraffine du papier et ainsi, l'aquarelle accroche tout de suite. Si on fait de l'aquarelle sur ce type de couverture, on a l'impression de peindre de la toile cirée, ça glisse. Ce qui prend le plus de temps, c'est la mise en place des niveaux de gris, des ombres. Je fais ça avec du gris de Payne, un gris foncé qui se marie avec toute la gamme de couleurs. Une fois que c'est fait, le reste c'est du "coloriage".

"Il n'y a qu'un seul Adam Hugues. Je n'ai pas besoin d'être un Adam Hugues bis."

Et vous commencez par un croquis au crayon bleu avant de vous lancer ?

Oui. Je dessine mon personnage au crayon bleu ou rouge. On adapte le crayon en fonction du dessin. Par exemple, dans une vidéo, je dessine Supergirl et j'avais prévu que mon personnage baignerait dans une lumière solaire. J'utilise donc un crayon rouge pour le croquis. En plus, elle est blonde et ça se marie bien avec le jaune de ses cheveux, la couleur orange du ciel et le rouge de ses bottes. Si je fais Superman, je vais choisir un crayon bleu car ses cheveux sont noirs et son costume majoritairement bleu.

Avez-vous des projets avec Marvel ?

Pas pour l'instant. Je vais aller à la pêche aux couvertures. Je veux refaire des couvertures et j'aimerais bien dessiner des choses pour Marvel. On me connaît comme artiste DC. Mais ça me plairait de changer. Les boulots de couvertures me permettent de rester dans le radar des éditeurs, tout en étant suffisamment espacés. Ça me permettrait de développer mon projet en parallèle.

Donc pas de séries régulières pour le moment ?

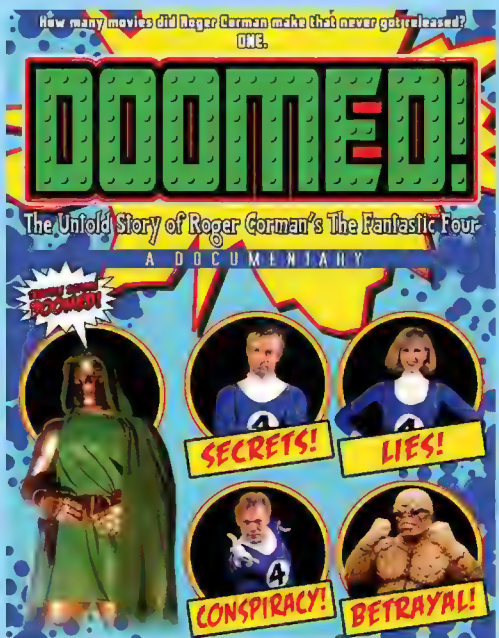
Les conditions de travail sur les séries régulières sont de plus en plus difficiles à cause des délais restreints. C'est sacrifier la qualité du boulot pour une notoriété temporaire. Ça va te mettre sous les projecteurs un moment, durant le temps où on travaille sur un personnage qui a le vent en poupe. C'est éphémère. Je préfère faire du bon boulot qui reste un peu. Oui, je pourrais tomber des pages, mais je sacrifierais mon style de manière éhontée. Il n'y aurait plus grande chose de moi. Ça serait de l'abattage de pages. La conception, la mise en page, ça prend du temps. C'est de la réflexion. Il y a une forme d'intellectualisation de l'action et ça ne vient pas comme ça. Il y a aussi le rendu, le fait d'équilibrer la page. Bien souvent, sur les séries régulières, il y a de la casse. Soit le dessinateur va se perdre dans des détails, au détriment de la narration. Soit la narration est super pointue mais le rendu n'est pas très abouti, à cause du temps. Il faut se créer sa propre formule pour être fier du boulot réalisé à la fin de la journée. Je vais développer mes projets et on verra bien !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

LES 4 FANTASTIQUES COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS VUS

EN 1994, LE PUBLIC ATTENDAIT AVEC IMPATIENCE LE PREMIER FILM SUR LES QUATRE FANTASTIQUES. ET CERTAINS ATTENDENT ENCORE ! CE LONG-MÉTRAGE N'EST JAMAIS SORTI EN SALLES ET IL EST DEVENU UN OBJET QU'ON VEND SOUS LE MANTEAU DANS LES CONVENTIONS OU QU'ON CHERCHE EN LIGNE. MARTY LANGFORD A DÉCIDÉ DE RENDRE JUSTICE AU PROJET DE ROGER CORMAN PAR LE BIAIS D'UN DOCUMENTAIRE "MAKING-OF".

Marty Langford est un fan de comics. Pendant des années, il a travaillé au comic-shop Treasure Island à Springfield. C'est là qu'il a rencontré Mark Sikes, le fils du propriétaire. En 1993, Mark est l'assistant du responsable du casting sur *Fantastic Four*. « *Mark est un ami d'enfance. Il est le premier à m'avoir parlé du développement du film. Ensuite, j'ai lu des articles dessus dans divers magazines comme* The Comics Journal, The Comic Buyer's Guide *et surtout* Chris Gore's Film Threat Magazine. » Si au départ, le film est un événement dans le monde des comics, *Fantastic Four* devient un film "interdit". Il ne sera jamais distribué. 20 ans plus tard, Marty décide de se lancer dans la réalisation d'un documentaire sur ce film maudit. « *J'étais fatigué d'attendre que quelqu'un le fasse. J'espérais voir un livre ou un reportage racontant pourquoi ce film avait été mis de côté. Comme je connaissais Mark, je savais que j'allais avoir de l'aide. Au départ, je pensais écrire un livre car je ne pensais pas avoir le droit, légalement, d'utiliser des images du film. Mark m'a encouragé à faire un documentaire.* »



PROBLÈME DE FONDS

Avoir l'idée d'un documentaire, c'est bien. Pouvoir le financer, c'est mieux. En 2014, Marty lance une campagne de financement en ligne sur la plate-forme Indiegogo. Mais l'objectif n'est pas atteint. « *Nous étions déçus. Ça faisait 20 ans que je suis scénariste/producteur/réalisateur dans la publicité. Je suis plutôt bon pour réunir des budgets. Mais là, nous n'avons réuni que 6 000 $ sur les 52 000 $ prévus. Nous avons commencé à nous inquiéter sur la viabilité du documentaire.* » Il en faut plus pour déstabiliser le réalisateur qui se lance malgré tout dans l'aventure. « *Cette somme était suffisante pour pouvoir aller à Los Angeles pour faire les interviews. J'ai pu y aller pour trois semaines. J'ai fait venir Oley Sassone (le réalisateur de FF) qui vit en Louisiane et Jay Underwood (Johnny Storm/la Torche dans le film) qui vit en Caroline du Nord. Le reste des protagonistes vit autour de Los Angeles. J'ai engagé un directeur de la photographie, Oktay Ortabasi, qui nous a laissé tourner dans son studio de production. Nous avons aussi tourné chez certains des acteurs, directement.*». Marty peut aussi compter sur ses amis : « *Mark s'occupait de la deuxième caméra et du son. Il a même convaincu certains de ses étudiants de jouer les perchistes son.* » Une seconde équipe a pris le relais à New York pour rencontrer Sean Howe, auteur du livre *Marvel Comics: The Untold Story* et Lloyd Kaufman de la société de production Troma.

AU CŒUR DU DOCUMENTAIRE

Avec plus de cinquante heures de vidéo, Marty Langford a dû faire des coupes. « *La post-production englobait les deux tiers du budget. Mais vu la somme récoltée via Indiegogo, j'ai dû monter le film tout seul. J'ai demandé l'aide de mes élèves également. Finalement, ça a été. Je devais seulement réduire 50 heures de film en documentaire de 90 minutes.* » Dès les premières minutes de *Doomed!*, on voit l'amour du réalisateur pour ce film maudit. Et Marty n'était pas le seul. « *Ce fut assez facile de convaincre les acteurs, le réalisateur et même Roger Corman de participer au projet. Je dois tout ça à Mark Sikes. Aujourd'hui, c'est un grand directeur de casting. Il a beaucoup de relations à Hollywood. Il a pu contacter tout le monde. On a eu un peu de mal*

à coincer Roger Corman, mais on a pu tourner une journée avec lui à Los Angeles. » Ces coulisses du tournage montrent que tous les participants à *Fantastic Four* croyaient en ce film. La plupart ne savaient pas que le film était condamné d'avance. Constantine n'avait lancé la production que pour conserver les droits des personnages. Malgré une promotion dans les conventions de comics, une bande-annonce dans les cinémas, les stars ont appris à la dernière minute que le film ne sortirait jamais. « *Ils ont été dévastés* », explique Marty. « *Ils ne se doutaient pas que ça se passerait comme ça. Avec ce documentaire, je voulais répondre à la question : "qui savait ?". Les acteurs et l'équipe de tournage ne savaient RIEN. Ils ne savaient pas pourquoi le lancement du tournage avait été précipité. Seul Roger Corman savait. Mais je pense qu'il voulait bien faire. Il voulait sortir le film au cinéma. J'en suis convaincu. Mais en bon homme d'affaires, il a dû faire au mieux pour sa société.* » Si les acteurs sont plutôt expansifs sur les anecdotes de tournage, d'autres comme Stan Lee n'ont pas voulu répondre à Langford et son équipe. « *Stan Lee est une icône. Mais ces déclarations au fil des ans ont blessé l'équipe d'Oley Sassone. Surtout que lorsqu'il s'était rendu sur le tournage, il avait fait semblant d'aimer et de les soutenir. Plus tard, il a complètement changé de discours. Il n'est pas méchant mais il aurait pu se réhabiliter en participant au documentaire.* » Avi Arad, producteur sur de nombreux films Marvel, n'a pas tenu à discuter du film. Il en est l'un des plus fervents détracteurs. Il est à l'origine de l'abandon de sa sortie en salles. « *Avi essayait de percer chez Marvel au début des années 1990. Il voulait prouver que la marque Marvel valait quelque chose. Il avait envie de faire de grands films avec de grands réalisateurs. Le film de Roger Corman n'était pas de cette envergure. Pour lui,* Fantastic Four *était un autre échec comme les* Captain America *ou* Punisher *des années 1990 : un petit film bancal.* »

ET MAINTENANT ?

Aujourd'hui, ce *Fantastic Four* produit par Roger Corman est disponible en version pirate sur le net. On trouve des copies dans les salons de comics. Mais sera-t-il un jour diffusé sur grand écran ? « *Je l'espère. Avi Arad déclare avoir brûlé les négatifs, mais je n'y crois pas. À l'époque, ça aurait été un frein au film à gros budget que souhait produire la 20th Century Fox (qui n'est sorti que dix ans plus tard). Mais de nos jours, avec l'avalanche de films Marvel et DC, ça pourrait fonctionner. Nous avons lancé une campagne avec le hashtag* #ReleaseCormanFF. *Avec la publicité autour du documentaire, un responsable de Constantin/Marvel exaucera peut-être notre souhait. L'équipe du film le mérite.* »

Doomed! regorge d'images inédites sur les coulisses de la production. Ci-dessus, Mark Sikes et Roger Corman ont joué le jeu et ont dévoilé des anecdotes de tournage. Ci-dessous, Marty Langford en compagnie de Rebecca Staab, l'interprète de la Femme Invisible.

Car en plus des nombreux films prévus, ce genre de documentaires commence à proliférer également. L'année dernière, Jon Schnepp a sorti *Death of Superman Lives* sur le film avorté de Superman par Tim Burton, avec Nicolas Cage. L'année prochaine devrait sortir *Miller's Justice League Mortal* par Ryan Unicomb, un reportage sur le *Justice League* abandonné de George Miller (réalisateur de *Mad Max*). Mais Unicomb doit attendre la bénédiction de Warner. « *De mon côté, je n'ai eu aucun contact avec la Fox* », déclare Langford. « *Mais c'est dommage car ni Marvel ni Constantin ni la Fox ne m'ont contacté. Ils auraient pu donner leur version de l'histoire et ne pas passer pour des "méchants". Même si je ne les représente pas comme ça.* » D'autres projets de films avortés pourraient voir le jour : « *Le film* Superman *de J. J. Abrams et McG serait un bon sujet. Et le script de* Green Lantern *par Robert Smigel avec Jack Black était très amusant à lire. Je suis aussi fasciné par* Watchmen *et le* Plastic Man *des Wachowski. Il y en a tellement...* »

Mais sera-t-il un jour possible de faire un bon long-métrage avec les Quatre Fantastiques ? « *Je crois que c'est possible. Je pense qu'il faut le cœur et le charme du film de Oley Sassine avec le budget des films FF de 2005 et 2015. Oley avait compris l'esprit des FF : la famille est au centre des Fantastiques. Pour moi, les autres FF ont échoué sur ce thème. Ils n'ont pas su retranscrire l'esprit de la "première famille de Marvel". Celui de Josh Trank commençait bien pourtant. C'était une approche audacieuse du matériel d'origine. Mais il y a eu des remous dans la post-production qui ont gâché le reste. C'est dommage car dans tout ça, il y avait un bon film à faire.* »

Pierre Bisson

***Doomed!* - Disponible en ligne depuis le 11 octobre 2016 et en DVD/Blu Ray le 20 décembre 2016.**

COMMENT SAUVER LES FANTASTIQUES ?

COMMENT RELANCER LE QUATUOR DE MARVEL ? LA QUESTION NE SE POSE PAS QUE POUR LE SEUL UNIVERS DU CINÉMA, APRÈS UN FOUR QUI N'AVAIT RIEN DE FANTASTIQUE (DÉSOLÉ, ON ÉTAIT OBLIGÉ DE LA FAIRE) MAIS AUSSI POUR L'ENVIRONNEMENT DES COMICS, PAS SEULEMENT PAR CE QUE LA SÉRIE EST INTERROMPUE DEPUIS *SECRET WARS* MAIS AUSSI PARCE QU'ELLE S'EST RAREMENT VENDUE CES DERNIÈRES ANNÉES. ET SI, DANS UN CAS COMME DANS L'AUTRE, ON SE SOUVENAIT DE L'UNE DES FONCTIONS DE CES PERSONNAGES ?

Il n'est pas rare de voir des cinéastes tremper les pieds dans le genre super-héroïque en se bouchant le nez, en ne voulant pas le reconnaître ou tout au moins en promettant que leur film à eux ne sera pas pareil que les autres parce que, voyez-vous, il ne s'agit pas d'un film de super-héros. Michel Gondry nous aura joué cet air au moment de la sortie de son *Green Hornet*. Zack Snyder aussi, dans ses phases de promo, soucieux de se démarquer du concurrent Marvel Studios, s'est aventuré quelques fois à expliquer qu'il ne faisait pas de film de super-héros (comme quelqu'un qui réaliserait un film avec des cow-boys combattant des Indiens mais, promis juré, ce n'est pas un western les gars !). Josh Trank, le réalisateur du (bidesque) film *Fantastic Four* de 2015 n'a pas manqué, lui non-plus, de se démarquer d'un genre auquel pourtant il participait, en expliquant à qui voulait l'entendre qu'il ne traitait pas les quatre personnages comme des super-héros et qu'il tentait d'amener plutôt le film sur le registre de la "hard science". Si le film a eu le destin que l'on sait, on peut reconnaître que le réalisateur ne s'était pas trompé sur le diagnostic (mais plutôt sur le traitement qu'il convenait à donner au patient). Là où il faudra se lever tôt pour nous faire croire que des films mettant en scène Superman ou Batman ne relèvent pas du super-héroïsme. Trank n'avait pas tort sur un point. Stan Lee et Jack Kirby ont créé les Quatre Fantastiques en 1961 comme un contrepoids des héros de DC Comics. Et ceci pour une bonne raison : les affaires de Marvel marchaient tellement mal que l'éditeur avait été obligé de confier la distribution de ses titres à une filiale de DC. Si ce dernier sentait Marvel reprendre du poil de la bête ou marcher sur ses plates-bandes, il lui suffirait de couper la distribution et Marvel serait terminé. Voilà pourquoi, après avoir pensé mettre des masques à leurs personnages, Lee et Kirby se

Avec les Fantastiques ? Vous pouvez même toucher aux films de zombies !

ravisèrent et lancèrent des personnages qu'on ne pouvait accuser de marcher dans les pas d'un Superman. De plus, de la même manière qu'ils avaient pris l'habitude de s'inspirer de livres et de films de science-fiction pour alimenter certaines de leurs histoires de monstres publiées avant *Fantastic Four* #1, les deux auteurs firent de même pour remplir les premières années de la série. Car si on retient souvent que les FF sont à la base de la mythologie moderne de Marvel, en introduisant des concepts comme le Docteur Fatalis, les Inhumains, le Surfer d'Argent, Black Panther, Adam Warlock (sous sa forme première) et ainsi de suite, on oublie souvent qu'ils furent avant tout des explorateurs de... genres. Dans les comics aussi, ces dernières décennies (en particulier sous l'influence de Jonathan Hickman, mais pas seulement) on les a cantonnés à un rôle "cosmique" qui fait effectivement partie de leurs attributs, mais auquel ils ne se limitent pas. Car les Fantastiques sont aussi et surtout de véritables aventuriers-zappeurs de genres, avec lesquels ils sont capables de (presque) tout aborder. Il suffit de revenir au matériel de base (les années Lee/Kirby) pour trouver matière à blockbuster (bien entendu, en mettant un bon réalisateur aux manettes).

En voici quelques exemples...

FANTASTIC FOUR #4 (1962)

Même si la Fox n'a pas accès aux droits cinématographiques du Prince Namor (droits revenus chez Marvel), *Fantastic Four* #2 a l'avantage de montrer les FF aux prises avec un énorme monstre sorti des eaux, Giganto, pour s'attaquer à New York. Jusqu'au moment où la Chose doit s'aventurer dans la créature pour y faire exploser une bombe. New York attaquée par un monstre ? Clairement, il y a la base d'un *Cloverfield* là-dedans.

FIRE!
LOOK AT THAT! IT MUST BE THIS MONSTER SUB-MARINER TOLD US ABOUT! WE FAINT IT - IT'S BIG AS A MOUNTAIN!
WHAT WILL HAPPEN TO THE CITY? THERE'S NOT A WEAPON ON EARTH THAT WILL STOP A CREATURE LIKE THAT!
HEY! THERE'S REED! HE'S TACKLING IT IN HIS FANTASTICAR!
PERHAPS THIS CHEMICAL SMOKE SCREEN WILL CONFUSE IT... SLOW IT DOWN BEFORE IT REACHES THE SHORE!
TORCH! COME BACK!
I'VE GOT TO HELP SOMEONE!
IT HAS A WATER-SPOUT, LIKE A WHALE! I'M CRASHIN' IN IT! MY FLAMES'LL PUT IT OUT! I'LL FALL TO EARTH!

YAHOO! GO GET 'EM, BOYS!
FOLLOW THE BLACK-BEARDED DUDE! ATTACK!
THEY FIGHT LIKE DEMONS POSSESSED! WE HAVE NO CHANCE!
AND, 20 OR 30 MINUTES LATER...
HOORAY FOR BLACKBEARD!
HOORAY FOR THE MIGHTY BLACKBEARD!
HAIL BLACK-BEARD! MASTER OF THE SEVEN SEAS!
BLACKBEARD!? BUT THEY'RE TALKING ABOUT THE THING!
GOOD LORD! I SEE NOW! THE THING, BE JACHIN OR BOAZ, CAME BACK TO THE MAST TO FIND HIMSELF!
THEN THIS TREASURE WHICH WE JUST FOUND IN THE HOLD BELONGS TO ME NOW!
OR, ACTUALLY IT BELONGS TO BLACKBEARD, FOR THE MEN HAVE CHOSEN HIM AS THEIR LEADER!
WOW! LOOK AT THIS STUFF!
THIS IS TERRIFIC! WE COME TO THE PAST TO FIND THE TREASURE OF BLACKBEARD ...AND IT TURNS OUT TO BE OURS!

FANTASTIC FOUR #5 (1962)

Si l'épisode reste dans les mémoires parce que c'est la première apparition du Docteur Fatalis, les Fantastiques y vivent aussi une aventure mémorable alors qu'ils sont renvoyés à l'époque de la flibuste, la Chose, affublée de postiches, décide de devenir le pirate Barbe Noire de façon délirante. Vu les chiffres des différents *Pirates des Caraïbes*, c'est quelque chose que la Fox ferait bien de lire de près.

FANTASTIC FOUR ANNUAL #6 (1968)

Reed Richards, la Torche et la Chose sont aux prises avec Annihilus, extraterrestre mi-insecte/mi-reptile. Oui, techniquement, c'est du "cosmique" dont nous disions justement qu'il fallait peut-être s'éloigner. Mais la lutte des héros, filmée de façon presque intimiste, surtout en huis clos? Il y a de quoi utiliser Annihilus comme un Alien (et s'il vous plaît, pas comme dans *Prometheus*, non). Un vrai film d'horreur dans l'espace.

FANTASTIC FOUR #21 (1963)

Le quatuor est recruté par les services secrets pour débusquer le Maître de la Haine, qui utilise son équipement pour provoquer l'hystérie sur Terre... avant qu'on ne découvre qu'il s'agit de Hitler lui-même. Quelque part entre un *James Bond*, *Indiana Jones*, *Iron Sky* et *Hellboy*, les Fantastiques luttant contre un androïde à l'image de Hitler ? Banco! En plus à l'heure où certains extrêmes reviennent, ce serait pertinent.

AND THEN SUDDENLY AMONG THE MARBLE-LIKE FACES OF HATE...
NO, YOU CAN'T! YOU MUSTN'T! I AM A HUMAN BEING! YOU MUST OBEY ME! OBEY ME! OBEY ME!
PSYCHEDELIC INTERLUDE!
AND THEN, AS THE CURSE AND THE CRY OF HATE CONCEAL NO LONGER...
IT CAN'T BE! IT'S JUST NOT POSSIBLE!
AND YET, IT IS TRUE! IT ALL FITS!
BUT HE'S SUPPOSED TO HAVE KILLED HIMSELF WHEN THE NAZIS LOST THE WORLD WAR!
I CAN'T BELIEVE IT! I JUST CAN'T!
HE LOOKS JUST LIKE THE PICTURES!
ADOLF HITLER! THE MAD FÜHRER, THE MONSTER WHO NEARLY SENT THE WORLD HURTLING INTO EVERLASTING DARKNESS!
THE HATE-RAY MUST HAVE BEEN ONE OF THE LAST ACHIEVEMENTS OF ITS ENSLAVED SCIENTISTS!

THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!
12¢
THE Fantastic Four
13 APR.
MYSTERY ON THE MOON!!!
MORE THAN TWO HUNDRED THOUSAND MILES FROM EARTH, THE FANTASTIC FOUR FACE THE MENACE OF...
"THE RED GHOST!"
ALSO... IN THIS SPELLBINDING TALE YOU WILL MEET THE MOST DRAMATIC BEING OF ALL TIME! THE MYSTERIOUS WATCHER!
WHO IS HE? WHAT IS HE?

FANTASTIC FOUR #13 (1963)

Les Fantastiques s'aventurent sur la Lune, où ils entrent pour la première fois en contact avec le Gardien, dans une aventure pour laquelle Kirby s'était à l'évidence énormément inspiré des romans d'Arthur C. Clarke, ces mêmes romans qui ont donné naissance, plus tard, au film *2001 : L'Odyssée de l'espace*. S'il y avait matière à partir sur un film SF de "hard science", façon *Interstellar*, c'était de là qu'il fallait partir.

RAMA-TUT
THE PHARAOH FROM THE FUTURE!
FIRST APPEARED IN F.F. #13 OCT.
IF YOU CAN FIGURE OL' RAMA OUT, YOU'RE BETTER THAN WE ARE! HE CAME FROM THE FUTURE...LANDED IN THE PAST... AND CLAIMED TO BE A DESCENDANT OF DOC-DOOM! HOWEVER, AS YOU'LL SEE IN THIS ISH, WE'RE NOT SURE IF HE'S RELATED TO DARLIN' DOC -- OR IF, DUE TO SOME STRANGE QUIRK OF RELATIVITY, HE'S DOCTOR DOOM HIMSELF!

FANTASTIC FOUR #19 (1963)

Les Fantastiques remontent jusqu'à l'époque de la construction des pyramides et sont capturés par le pharaon Rama-Tut, lui-même voyageur temporel. En 2016, James Gunn expliquait qu'il aurait bien voulu utiliser Kang (alter ego de Rama-Tut) dans un film *Gardiens de la Galaxie* mais que le fait qu'il ait démarré dans les FF en bloquait l'usage par les studios Marvel. Rama-Tut? Il y a matière à faire *La Momie*, mais avec les Fantastiques.

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

PROGRESSISTES OU ALIBIS?

J'ai suivi avec attention vos derniers numéros et à la lecture de vos dossiers, une question m'interpelle. On peut remarquer que les éditeurs font les grandes manœuvres pour faire évoluer certains personnages dans l'air du temps, c'est ce que vous expliquiez récemment sur Iceberg chez les X-Men. Et pourquoi pas? En revanche, ce que je ne comprends pas, c'est quand cela ne sert pas vraiment une ambition derrière. C'est-à-dire que par exemple, faire évoluer la sexualité d'Iceberg (tout en nous disant qu'il avait toujours secrètement conscience d'avoir cette sexualité), je veux bien. En revanche, je ne saisis pas trop que Marvel se donne tout ce mal pour ne pas en faire grand-chose. Iceberg a changé et est devenu porteur d'un message? Ce serait le moment de lui donner sa propre série, d'avoir la place de lui laisser explorer ce message. Sinon si c'est juste pour en faire un type qui reste au troisième plan dans une vue de groupe des X-Men, cela ne satisfait pas les fans du nouveau profil du héros. Et ceux qui appréciaient plus l'ancien profil ne comprennent guère mieux d'effort. Bref, beaucoup d'efforts pour pas grand-chose. Et dans le même ordre d'idée, j'ai l'impression que Docteur Voodoo, chez les Avengers, sert lui aussi d'alibi à la diversité, à un autre niveau, mais qu'il a rarement un rôle majeur dans les histoires. Dans les années 1990, qui n'ont pourtant pas bonne réputation, on n'avait pas le mot "diversité" à la bouche, mais dans le même temps, quand on prenait le titre le plus vendu de l'époque, les X-Men, Tornade et Bishop n'étaient pas là pour faire de la figuration. Je suis assez pour que les comics aillent de l'avant. Mais n'avez-vous pas l'impression que certains comics actuels font plus SEMBLANT d'avancer qu'autre chose? Si on regarde Iceberg, du temps où il sortait avec Kitty Pryde, c'était abordé beaucoup plus régulièrement dans les histoires que depuis qu'il a fait son coming out. On dirait que Marvel veut avoir l'air, mais pas "la chanson".

Steph

Chèr(e?) Steph. Effectivement, il y a un peu tout et son contraire. Mais c'est le lot des comics, puisque des centaines de fascicules sont édités chaque mois et, par la force des choses, ils sont produits par des auteurs, supervisés par des éditeurs qui n'ont pas tous la même approche. Il y a des séries qui font le job frontalement. Pour un Docteur Voodoo qui, c'est exact, ne se rend pas indispensable, il y a un Sam Wilson écrit par Nick Spencer qui, clairement, n'y va pas par quatre chemins pour discuter de l'état de la société. Et ce n'est pas la seule série à s'activer. Iceberg ressemblait, il est vrai, à une opportunité qui n'était pas utilisée à fond. Mais l'éditeur vient justement d'annoncer une série solo pour ce mutant. Après, une série Iceberg, oui, mais il faudra voir quoi et comment. Si, comme tu le dis, c'est pour faire semblant d'avancer plutôt que de progresser réellement...

TOUT L'UNIVERS

Bonjour à tous et bravo encore pour votre magazine. Je vous écris pour réagir sur votre article sur le Multivers dans les comics. Je suis d'accord avec vous quand vous dites que ça devient un sacré bazar, au point qu'en fait, on devrait parler d'Omnivers, vu qu'il n'y a pas une multitude mais bien une infinité de réalités différentes. D'ailleurs, j'ai toujours pensé qu'au lieu de donner à celles-ci des numéros (à l'instar des portables, on finit assez vite par arriver à saturation) il serait plus judicieux de leur donner des noms, sauf qu'évidemment, ça demande un plus gros effort d'imagination, qualité qui, je trouve, fait assez défaut aux comics actuels, surtout chez DC. Mais cet avis n'engage que moi. Ce point rappelle que les mondes parallèles, c'est comme les voyages dans le temps : une idée de départ prometteuse mais qui peut vite causer des migraines au moment de la mettre en pratique. D'ailleurs, elle donne vite lieu à confusion, raison pour laquelle je voudrais préciser deux points, même si les réalités alternées, jusqu'à ce que la physique quantique nous prouve le contraire, demeurent une pure fiction : premièrement, la théorie selon laquelle des réalités alternatives sont générées à chaque fois qu'un choix se pose, est erronée, car ce serait considérer que le monde dépend uniquement des volontés individuelles. Or, c'est totalement faux, car, cela va peut-être faire un choc à certains, nous ne pouvons pas tout contrôler, par exemple la nature. Pour prendre une image plus parlante, imaginez que dans une réalité, la foudre se soit abattue sur l'arbre de votre jardin. Dans une autre, elle s'est abattue sur votre maison ou sur vous, ou bien encore, il n'y a pas eu d'orage. Ce sont autant de variations événementielles qui sont tout à fait indépendantes de notre volonté, sauf à imaginer une réalité où l'on pourrait contrôler la météo. Deuxièmement, la ligne temporelle alternative et l'univers parallèle sont deux concepts différents, même si en pratique les scénaristes de comics les confondent allègrement. Dans les deux cas, on a affaire une variation des événements, mais l'origine est différente : dans le cas d'une ligne temporelle alternative, il s'agit de la même réalité, du même univers mais qui a été transfiguré soit par un voyage dans le temps vers le passé, comme dans *Flashpoint*, ou bien par la magie, à l'instar de *House of M*. À l'inverse, dans le cas des univers parallèles, il s'agit de réalités distinctes et complètement indépendantes les unes des autres. Une dernière petite précision : un univers de poche n'est pas un univers parallèle mais, comme son nom l'indique, un univers qui est contenu dans un autre, alors les réalités alternatives naissent et évoluent séparément les unes des autres. Je sais que ça a l'air d'être du pinaillage de geek, mais quand je vois avec les crossovers précités, que ni DC ni Marvel ne sont capables de respecter les principes clairement fixés auparavant, je me suis dit qu'une petite mise au point s'imposait afin de clarifier la situation pour ceux qui s'intéresseraient à ce sujet.

Meiyo.

Cher Meiyo.

En fait, si. Dans l'idée de beaucoup d'auteurs, le libre arbitre et, par exemple, le fait que la foudre tombe à droite ou à gauche peuvent être connectés. C'est le coup du battement d'ailes d'un papillon qui déclenche des tempêtes. Puisque la chaîne d'événements est modifiée, les masses d'air aussi, à un niveau imperceptible, et ainsi de suite. Pour la distinction entre univers de poche ou un univers parallèle, il faut faire attention au fait que les explications théoriques scientifiques ne sont pas forcément le reflet des règles du jeu d'un éditeur ou d'un auteur. On ne peut pas en vouloir à Marvel ou DC de ne pas coller au dernier cri des recherches en physique quantique, alors que leur version des terres alternatives a été pensée dans les années 1960. S'ajoutent à cela des cas particuliers. House Of M. peut-il être considéré comme un univers de poche, puisque ce n'est qu'une construction magique limitée par les connaissances de Wanda (qui n'aura donc pas recréé les endroits qu'elle ne connaît pas)? Et Battleworld? Tout cela peut être sujet à discussion...

DES LOUANGES

Un petit mot pour féliciter Bernard Dato, dont les articles me passionnent dans chaque numéro. Si je reste bluffé par l'érudition semble-t-il sans limites de Xavier Fournier et de sa manière de retrouver les traces de l'évolution de tel ou tel personnage à travers un quasi-siècle de comics, je dois dire que la rubrique "Imaginarium" est aussi devenue l'une de mes préférées au fil des récents numéros. Longue vie !

Jack Gregg (via notre page Facebook)

Merci Jack. Bernard n'a pas prévu de partir de sitôt. Nous sommes même obligés de le "calmer" sinon, il aurait un an d'avance. Il faut croire que c'est un passionné !

BIEN ÉQUIPÉS

Vous écrivez beaucoup de dossiers centrés sur des séries, des équipes ou des personnages. Je vous en félicite, car même quand il s'agit de héros qui sont à la mode, c'est toujours raconté de manière intéressante, documentée, ce qui fait que l'on découvre ou redécouvre des choses que l'on n'avait pas toujours remarquées. Vous faites aussi des choses autour des auteurs. Il y a bien sûr les interviews, la rubrique "who is", des analyses de scénaristes, comme ce que vous aviez fait sur Rick Remender et puis, bien sûr, il y a ce que fait Bernard Dato sur les dessinateurs. Là aussi cela nous fait voir les choses sous un autre angle. En revanche, vous traitez très rarement (à part un "Docteur Psycho" par-ci par-là) de l'équipement, au sens large. Des articles sur Batman, on en a vu passer des tas. Mais pensez-vous faire un jour un article sur l'évolution de la Batmobile ou du Batarang ? Même chose sur l'Adamantium, le bouclier de Cap ou sur l'arsenal mystique du Docteur Strange.

Shadow

Cher Shadow.

Oui pourquoi pas... Mais en même temps ça dépend. Par exemple l'arsenal du Docteur Strange joue un très petit rôle dans la série actuelle et ce n'est pas le moment c'est le plus pertinent pour en parler. Inversement, parfois, nous parlons des accessoires ou des matières utilisés par les personnages dans le contexte d'un dossier qui leur est consacré. Par exemple, les brumes des Inhumains occupent une certaine place dans l'article que nous publions ce mois-ci.

ATTENTION : *Comic Box* coûte désormais plus cher. 1 euro de plus, précisément. Ce qui ne fera plaisir à aucun lecteur, c'est certain, mais la dernière augmentation remontait à... 2007. Et à un moment, faire comme si rien n'augmentait, comme si les taxes et les matières premières c'était cadeau, ce n'est plus possible. Entre-temps, une crise économique est passée par là (vous l'avez senti, nous aussi). On a fait le dos rond, on n'a rien changé pendant neuf ans. Mais les factures sont là et, elles, elles ont changé, en particulier les nouveaux barèmes des messageries de presse, plus désavantageux. Même si les ventes de *Comic Box* sont stables, nous sommes donc forcés d'actualiser le prix de vente, en sachant qu'il en coûtera à certains d'entre vous. Pour ceux pour qui 7,90 euros c'est trop cher, nous vous proposons de consulter notre page abonnement où l'économie réalisée est substantielle et où, ramené au numéro, Comic Box vous coûtera même moins cher que l'ancien prix à l'unité.

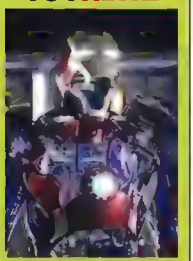
INSTANTANÉS

1 : une bande de potes en goguette à la NYCC: Joyce Chen, Stephanie Hans, Mark Brooks, Adi Granov et son épouse Tamsin.
2 : un Reverse-Flash et une Iris West plus vrais que nature, toujours à la NYCC.
3 : Rey, personnage devenu très populaire dans les conventions.
4 : il n'y a pas d'âge pour jouer Wonder Woman.
5 : Jay Garrick, en mode Flash de Terre-2
6 : Le scénariste Greg Rucka (Wonder Woman, Lazarus...) à son stand de New York. Affable et accessible.

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ



Qui aurait cru qu'un jour on pourrait se payer l'armure d'Iron Man ?
Les concepteurs de Toys Asia mettent tout en œuvre pour réaliser le rêve de milliers de fans. Basée sur la version Mark 43 (vue dans *Iron Man 3*), l'armure est entièrement équipée de moteurs et de jeux de lumière pour recréer les sensations le plus fidèlement possible. Le tout actionné par télécommande.
Le projet est pour l'instant dans sa phase de financement. Pour lancer la production, Toys Asia doit récolter dix précommandes. Il faudra débourser 35 000 $ pour obtenir cet objet collector... Ah oui ! Petit détail : même si l'armure s'ouvre totalement, elle n'est pas faite pour être portée.

JOUER AU DOCTEUR

Hot Toys > Été 2017

Parmi tous les produits Doctor Strange prévus avec la sortie du film, la figurine à l'échelle 1/6 de Hot Toys se démarque. Comme d'habitude, les concepteurs nippons proposent un produit d'une qualité exceptionnelle. La difficulté réside dans la sculpture du visage. En effet, contrairement à la plupart des héros Marvel, le Docteur ne porte pas de masque. Aucun problème pour reconnaître Benedict Cumberbatch. Les détails apportés au reste du costume et aux accessoires sont aussi très sympathiques. Il est livré avec de nombreux objets comme l'Œil d'Agamotto (en version ouvert et fermé), un mini-livre de Cagliostro, des disques dorés et verts ainsi que neuf paires de mains pour mettre en scène les incantations du Sorcier Suprême. La cape de lévitation s'accroche au reste du costume via un système magnétique. Pratique. Enfin, un socle permet de faire tenir la figurine sans problème. Le petit plus, c'est un simple morceau de carton représentant le vitrail du Sanctum Sanctorum, le repaire du héros. Mesurant 30 cm et entièrement articulée, cette figurine reste avant-tout un objet de décoration. Son prix de 250 € environ est élevé mais cela reste un très bon rapport qualité/prix.

FOURRE-TOUT

Think Geek > Disponible

Où Spider-Man range-t-il ses vêtements quand il doit se changer ? Dans ce superbe sac estampillé Think Geek ! Avec un imprimé et une couleur semblable à celle de la toile de Spidey, ce sac est discret. Parfait pour la vie de tous les jours ou pour le cosplay. Plus "bling-bling", il est possible d'opter pour le sac Iron Man. Le mini-réacteur arc, au centre de la bandoulière peut s'allumer. Les deux sacs sont dotés d'un compartiment pour tablette.

5Q

IAN BERNSTEIN & ADAM WILSON

Responsables de Sphero

Parlez-nous des origines de Sphero.
Aux origines de Sphero, il y a deux passionnés, Ian Bernstein et Adam Wilson. Ian Bernstein est un fou de robotique. À l'âge de 12, il participe aux Jeux internationaux de robotique et son intérêt devient une passion. À partir de là, il remporte des prix dans le monde entier pour ses robots. Plus tard, il décide de participer au programme TechStars organisé par la ville de Boulder dans le Colorado. Les organisateurs le mettent en équipe avec Adam Wilson. Adam a grandi obsédé par le monde des logiciels. Dès son jeune plus âge, il invente ses propres logiciels. Lors du programme TechStars, ils décident d'inventer un robot qui n'existe pas. Et pourquoi pas une balle ? Paul Berberian, le CEO de Sphero, leur mentor pour TechStars les aide à lever un million de dollars dès le premier jour. C'était le début de Sphero. Au début, il s'en est vendu plus d'un million. Par la suite, Sphero a intégré l'incubateur de start up de Disney. Là, ils rencontrent leur nouveau mentor, Bob Iger, qui dès qu'il voit Sphero comprend le potentiel du petit robot à devenir un superbe BB-8.

Vous sortez le Force Band, accessoire complémentaire du BB-8. Aviez-vous l'idée du Force Band depuis le début ? Qu'est-ce qui a empêché sa sortie l'année dernière ?
L'idée remonte à loin car avant même l'arrivée de BB-8, Ian Bernstein travaillait sur un prototype pour contrôler des robots avec des mouvements de tai-chi. L'arrivée de BB-8 était la meilleure des opportunités pour trouver une solution fun et audacieuse afin de piloter le petit droïde. L'idée de départ était de pouvoir donner aux personnes l'impression de ressentir la Force et d'utiliser BB-8 sans téléphone portable. Clairement, notre objectif de développement de produits en 2015 était de notre BB-8 – un produit qui n'existait alors que dans la science-fiction. Le Force Band était un concept développé par les SPHERO Labs – notre équipe dédiée à repousser les limites

QUELLES MERVEILLES !

DC Collectibles > Mai 2017

La vague de produits dérivés Wonder Woman commence ! La sortie du film approchant, DC Collectibles lance une série de statues basées sur la version ciné. La première représente l'Amazone sur son cheval, en mode "guerrière", une pièce imposante d'environ 45 cm de haut ! La seconde met en avant la tenue d'entraînement de Diana. Mention spéciale pour le visage, on reconnaît sans problème Gal Gadot.

TOYNEWZ

Après avoir proposé un set exclusif réunissant les quatre Tortues Ninja, NECA a lancé pour le Comic-Con de New York un coffret contenant Shredder et trois membres du Clan des Foot. Côté designs, c'est la version BD d'origine de Eastman et Laird. Le packaging est très soigné pour ce genre de produits. Cowabunga !

SPIDER-VERSE

Kotobukiya > Janvier 2017

Les déclinaisons de Spider-Man sont plus populaires que jamais. Kotobukiya en profite pour sortir une gamme de statues formant un diorama. L'avantage, c'est qu'on peut choisir celle que l'on préfère. Après Peter Parker, le Spider-Man "classique", voici venir Miles Morales, le nouveau Ultimate Spider-Man. Pose dynamique, détails impeccables, rien à reprocher à ce produit... à part peut-être sa taille : 10,5 cm de haut seulement. Certes, le prix est en conséquence : 60 €. Mais pour une statue en plastique, ça reste un peu léger. Durant le reste de l'année 2017, on verra débarquer Spider-Gwen, Carnage, Venom en deux versions (Brock et Flash Thompson) ainsi que Spider-Man 2099.

WHAT ELSE?

Think Geek > Décembre 2016

Vous avez besoin d'un peu d'aide pour vous réveiller le matin ? R2-D2 est là pour vous ! Une machine à café traditionnelle qui peut servir environ quatre tasses. Il suffit de mettre son café moulu et de l'eau bouillante dans le corps du droïde et de presser. Pour 40 $, vous avez un petit objet pratique et décoratif. Si en plus, il pouvait apporter la tasse...

de ce qui est possible en robotique. Après avoir lancé BB-8, le défi était de construire une télécommande légère qui comprenne toute la technologie de la balle robotique Sphero. Le résultat a été une expérience analogue aux pouvoirs de la Force.

Quand on regarde *Star Wars : Le Réveil de la Force*, le droïde BB-8 fait immédiatement penser aux robots de Sphero. Avez-vous collaboré avec l'équipe du film pour la conception du robot à l'écran ?

En juillet 2014, en participant au programme d'accélérateur technologique de Disney, les créateurs de Sphero ont été invités à une réunion privée avec le CEO de Disney Bob Iger. Celui-ci leur montre des photos confidentielles de la production de *Star Wars* et les mets au défi de lui produire un robot BB-8 qui fonctionne en moins de 24 heures. Pari tenu. En utilisant une imprimante 3D, Ian et Adam transforment Sphero en petit droïde. BB-8 est né.

Les sorties des prochains films vous donnent-elles d'autres idées de gadgets dans l'univers *Star Wars* ?

Star Wars - l'histoire, les droïdes, les héros - ont été une inspiration pour Sphero. Bien que nous ne puissions pas en révéler trop sur les produits futurs, nous pouvons dire que nous sommes constamment en train de rêver de nouvelles expériences robotiques !

Quel est l'avenir de Sphero ?

C'est une nouvelle catégorie de produits de consommation qui prend sa place sur le marché du jouet. Vous pouvez posséder un morceau du film, l'avoir dans votre maison, et revivre une expérience qui est authentique à l'animation sur l'écran. Notre rêve – et notre réalité – est de continuer à travailler sur ce principe.

Plus d'infos :
www.sphero.com

Nous avons testé le Force Band. Si au départ, nous étions sceptiques sur l'intérêt de ce gadget, il se révèle plaisant à utiliser. Le maniement du BB-8 est plus intuitif que sur le Smartphone. Pour surfer sur la vague *Pokémon Go*, Sphero propose de chasser les Holocrons pour récolter des infos sur l'univers *Star Wars*. Disponible seul ou en pack avec le droïde.

RENCONTRE

MARK BUCKINGHAM
ENTRE FABLES ET MIRACLES...

© MARVEL

MARK BUCKINGHAM EST UN DESSINATEUR ANGLAIS SURTOUT CONNU POUR SON LONG PASSAGE SUR *FABLES* AUX CÔTÉS DE BILL WILLINGHAM. ET SES ÉPISODES DE *MIRACLEMAN/MARVELMAN* DONT IL PRÉPARE ENFIN LA SUITE ACTUELLEMENT AVEC SON COMPLICE DE TOUJOURS, NEIL GAIMAN. IL A AUSSI TOUCHÉ UN PEU À *HELLBLAZER*, *SANDMAN* ET *DEATH*, ET MAINTENANT, IL NOUS RACONTE COMBIEN IL A ENVIE D'ÉCRIRE EN PLUS DE DESSINER.

- *Hellblazer* (DC/Vertigo)
- *Miracleman* (Eclipse)
- *Peter Parker : Spider-Man* (Marvel)
- *Fables* (DC/Vertigo)

Il y a un peu plus d'un an, *Fables* s'arrêtait, après une magnifique carrière, ça ne vous manque pas?
Bien sûr que si! C'était comme perdre de vue des amis ou de la famille! Ne plus aller dans un endroit qu'on aime. Ne plus faire de projets. Donc, oui, c'était difficile de quitter tout ça…

Bill Willingham vous a prévenu un bon moment à l'avance non?
Oui, seize mois exactement avant la fin! Il m'a dit qu'il en avait assez du rythme de comics mensuel et qu'il voulait prendre du temps pour des tas de projets qu'il avait depuis longtemps et auxquels il ne pouvait pas se consacrer avec *Fables* à côté…

Vous n'avez pas essayé de le convaincre de continuer?
Non… Nous avions senti tous les deux que le story arc dans lequel on allait se lancer au moment de cette discussion serait le dernier. On revenait aux personnages qui forment le cœur de la série, le trio Bigby, Snow et Rose, on résolvait des trucs qui traînaient depuis longtemps, on a pensé que c'était le bon moment pour s'arrêter.

Avez-vous pensé à écrire la série vous-même, comme vous l'aviez fait par exemple sur le #100?
J'ai toujours voulu écrire plus et je le fais ces derniers temps. Même sur *Fables* quand Bill était malade ou à d'autres occasions je me suis chargé du script et même sur *Fairest*, j'ai pris plus de place. Mais je ne voulais pas remplacer Bill… Les personnages me manquent, c'est vrai. Et peut-être que dans le futur, si j'en ai l'occasion, je referai quelque chose avec ceux que j'aime plus particulièrement encore, comme ceux de la Ferme, ou Gobe-Mouche, ou Maddy le chat… J'aime beaucoup les personnages animaux. Je voudrais aussi entamer d'autres collaborations, d'autres projets et même retravailler avec Bill, avec qui je suis resté ami. C'est le bon moment je pense pour de nouveaux défis.

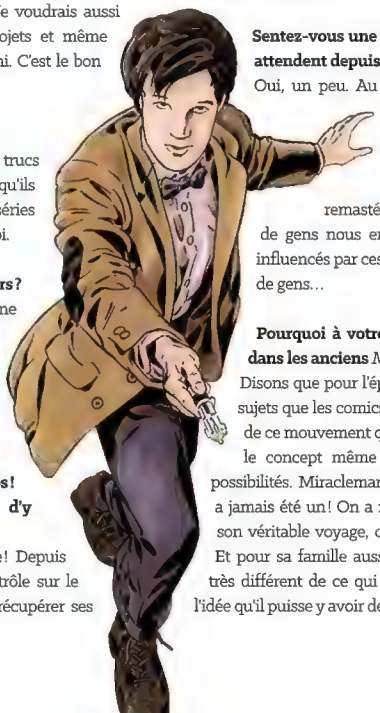
Sur quoi travaillez-vous en ce moment?
Miracleman avec Neil Gaiman! Et des petits trucs pour DC dont je ne peux pas parler parce qu'ils n'ont pas encore été annoncés… Et aussi des séries que j'écris et que je voudrais dessiner, pour moi.

Vous vous lancez dans le creator-owned, alors?
Oui, je pense que c'est naturellement la prochaine étape! Bien sûr si on me propose des projets intéressants dans les studios, je verrai, mais je veux aussi garder du temps pour réaliser enfin ces histoires que j'ai dans la tête depuis longtemps, avant qu'elle n'explose! (rires)

Vous n'êtes pas si vieux, vous avez le temps! Revenons à *Miracleman*. Vous essayez d'y revenir depuis des années!
Oui, on a toujours voulu finir cette histoire! Depuis les années 1990, mais on n'avait pas le contrôle sur le personnage! Et ça nous a pris 25 ans pour récupérer ses droits, après la banqueroute d'Eclipse et la bataille juridique qui a suivi! Mais c'est chouette, on est ravis de se retrouver et on est enfin prêts pour terminer cette histoire comme on le voulait. Et on est contents parce qu'on a à la fois nos idées de l'époque, plus notre perception d'aujourd'hui, du monde qui a changé, et ça va amener la série dans une nouvelle direction. Il y a une certaine fraîcheur, en plus…

Quels souvenirs gardez-vous de votre passage sur *Miracleman* à l'époque?
C'était super! Neil essayait de m'aider à construire ma carrière, il m'a présenté Karen Berger chez DC, ainsi que d'autres gens, pour que je puisse travailler. À l'époque je n'avais pas encore véritablement de style à moi. J'étais un caméléon, j'essayais plein de styles différents. Et on en a profité, puisque sur cet arc, chaque histoire était vue du point de vue d'un personnage, et du coup j'avais créé un style par personnage! Neil me laissait beaucoup de liberté. Parfois même, il me donnait juste des dialogues et on discutait de tout. C'était véritablement un acte de foi de sa part, par rapport au jeune artiste que j'étais, c'était très généreux! Quelque part, on progressait aussi en même temps. Tout était neuf et excitant! On marchait des heures en discutant des possibilités de la série!

Vous parliez d'une nouvelle direction, mais qu'avez-vous gardé de vos idées de l'époque?
On en a gardé plein! Je parlais de fraîcheur parce qu'après tout ce temps, on voit la série avec un œil neuf et avec notre expérience d'aujourd'hui, on peut imaginer des choses qu'on n'avait pas anticipées à l'époque. Je ne veux pas trop en dire, désolé…



Sentez-vous une grosse pression, sachant que les fans attendent depuis longtemps?
Oui, un peu. Au début, on a même eu peur qu'après tout ce temps, les lecteurs se moquent complètement de cette suite! Mais au contraire, les réactions du public à la publication des vieux épisodes remastérisés ont été fantastiques. Et beaucoup de gens nous en parlent. Même des artistes ont été influencés par ces épisodes. Ça a compté pour beaucoup de gens…

Pourquoi à votre avis? Qu'est ce qui était si spécial dans les anciens *Miracleman*?
Disons que pour l'époque c'était original, que ça traitait de sujets que les comics n'abordaient pas, et que ça participait de ce mouvement qu'Alan Moore avait lancé pour secouer le concept même de super-héros et explorer d'autres possibilités. Miracleman est un super-héros qui, en fait, n'en a jamais été un! On a mis toutes ces images dans sa tête! Et son véritable voyage, c'est de découvrir qui il est, en réalité! Et pour sa famille aussi c'est une exploration intime. C'était très différent de ce qui se faisait avant! Et ça évoquait aussi l'idée qu'il puisse y avoir des super-héros sur Terre… Cette idée de

voir comment la vie des gens est impactée par les super-héros était intéressante. Il me semble que Miracleman a participé à la progression des comics en tant que médium.

Qui est votre éditeur sur la série ?
Nick Lowe et Cory Sedlmeier, ils sont adorables tous les deux et très enthousiastes sur la série. C'est marrant d'ailleurs, DC et Marvel ont une véritable différence dans le rapport aux éditeurs. DC a un côté plus planning et famille. Marvel, c'est plutôt un truc chaotique où tu plonges pour saisir des opportunités. C'est très énergique, très positif !

Que pensez-vous que sera le futur de Vertigo, vous qui y avez travaillé longtemps ?
Toutes les compagnies doivent faire face à des changements et trouver leur voie. Karen est partie, puis Shelly, c'est le bon moment pour Vertigo d'essayer de nouvelles choses. Je suis sûr que si DC continue de s'investir dans cette collection, ce sera un succès ! Le secret de Vertigo c'était une proximité entre les créateurs et les éditeurs, comme dans une famille, une grande liberté et en même temps cette sensation de faire partie de quelque chose de spécial. Et puis, peut-être aussi que ça a donné ça parce qu'on était nombreux, dans l'écurie, à être Anglais, ça avait un parfum un peu différent des auteurs US…

À ce propos, quel est le secret du succès des auteurs anglais, l'humour "*so british*" ?
Je crois qu'on n'a pas peur de pousser le bouchon un peu loin, d'essayer de nouvelles choses, même parfois en allant vers des trucs très noirs. Et cela, en plus de l'humour, donne un cocktail assez riche et intéressant, il me semble. En plus on a été élevés à la fois avec les comics américains de super-héros et avec la scène comics anglaise, ce qui veut dire qu'on connaît bien le marché américain, mais aussi qu'on a d'autres influences. On mixe tout ça et on essaye de nouveaux trucs ! Après, c'est aussi une histoire de timing… À l'époque où beaucoup d'entre nous sont arrivés, DC notamment cherchait autre chose que de pâles copies de ce qui avait été fait dans les générations précédentes, on avait envie d'aller vers de nouveaux horizons et on était là au bon moment !

Quand vous travailliez avec Neil et Bill, vous aimiez qu'ils vous surprennent ?
Oui, toujours, même si honnêtement avec Bill les derniers temps ça n'a pas tellement été le cas, car on discutait tous les jours des scénarios et on revoyait tout ça ensemble, donc il avait assez peu d'occasions de me surprendre, mais au début oui, et c'était effectivement toujours un plaisir de recevoir ses scripts et de voir ce que je devais dessiner ensuite.

Un exemple en particulier ?
Oui, mais ce fut une surprise un peu difficile… C'était dans "Toyland" (n.d.l.r : le tome 21 de la série, traduit en VF sous le titre "Au Pays des jouets" chez Urban), un épisode qui nécessitait le sacrifice d'un enfant pour l'un de ses frères et sœurs, c'était une histoire assez lourde, et on en avait discuté pas mal, je crois même que j'avais ajouté des éléments encore pires ! (rires) Souvent, en fait, avec Bill, on se poussait l'un l'autre, mais c'était pour le mieux, pour aller plus loin, explorer tout le potentiel de nos histoires et à la fin on était généralement contents du résultat et de notre collaboration.

C'est difficile de trouver un partenaire comme Bill ? Vous avez fait 109 épisodes ensemble !
Franchement, je ne peux pas dire, moi j'ai eu vraiment beaucoup de chance. J'ai eu de très bonnes relations dans toute ma carrière, avec Bill, avec Neil, avec Paul Jenkins avec qui j'ai fait *Spider-Man*. Parfois comme dans ce cas précis avec Paul, vous travaillez avec quelqu'un et ça colle tout de suite ! On n'avait pas beaucoup de temps, on devait se comprendre rapidement pour arriver à faire l'histoire qu'il voulait ! On se téléphonait, je dessinais, on se rappelait… Mais c'était excitant, on faisait avancer le projet rapidement et c'était une satisfaction. Avec Bill, la première chose qu'on a faite, c'est un spécial Pumpkinhead. Je connaissais le travail de Bill, mais bon… En revanche Shelly Bond pensait qu'on irait parfaitement ensemble et elle avait raison ! La première fois que j'ai reçu un script de Bill, je me suis dit que c'était génial, que c'était un comic-book que j'aurais pu écrire moi-même ! Tout me venait naturellement ! Je voyais les cases dans ma tête. Ça, c'est rare ! C'est aussi pour ça que je suis resté si longtemps sur *Fables* avec Bill, parce que notre relation était comme évidente !

"Miracleman est un super-héros qui, en fait, n'en a jamais été un ! Et son véritable voyage, c'est de découvrir qui il est, en réalité !"

Et comment était votre relation avec Steve Leialoha, votre encreur sur *Fables* ?
J'ai toujours eu une grande admiration pour son travail et on avait travaillé ensemble à l'époque de *Sandman*. Donc j'étais ravi quand j'ai su qu'on allait former une équipe pour *Fables*. Et sincèrement, il a apporté énormément à mes dessins, particulièrement sur tous les épisodes du début, quand j'étais un peu incertain encore de ce que j'allais faire avec la série… Mais sa confiance et l'élégance

CI-DESSUS : Spider-Man, un amour de jeunesse.

CI-DESSOUS : Miracleman : 25 ans pour pouvoir faire la suite ! Et une amitié indéfectible avec Neil Gaiman

EN BAS : *Fables*, 109 épisodes dessinés d'affilée, une gageure !

EN HAUT : *Ghost Rider 2099*, trois petits tours et puis s'en vont...

CI-DESSUS : *Fables* : Snow, Rose, et Bigby forment le trio de cœur de la série

CI-DESSOUS : *Dead Boy Detectives*, une série Vertigo où il s'agit de prouver que le père du personnage n'a pas tué sa mère...

de son trait m'ont permis de me concentrer sur les personnages et le storytelling et c'était super pour moi. En plus, humainement, il est tellement gentil et c'est si facile de travailler avec lui, c'était vraiment un bonheur!

Vous savez qu'en France on n'a pas beaucoup d'encreurs, en tout cas c'est moins systématique que dans les comics…

Oui, mais si je ne me trompe pas, vous faites souvent des livres de 48 pages, et vos artistes ont entre six mois et un an pour produire ça, avec des standards de haute qualité… Et un côté très artisanal… Alors qu'aux USA, vous êtes dans une machine, vous devez sortir vingt pages par mois, quoiqu'il arrive. Et plus encore si vous travaillez sur plusieurs séries, donc vous n'avez pas le choix, vous avez besoin d'aide! Donc avoir un encreur professionnel, qui s'y connaît en ombres et lumières, qui apporte quelque chose à votre art et vous permet ainsi de vous concentrer sur le storytelling, c'est un plaisir, en plus d'une nécessité. Maintenant, c'est vrai qu'avec l'informatique, les tablettes Cintic, on a moins besoin d'un bon encreur qu'auparavant…

Vous n'en avez pas eu marre, à un moment, des personnages de *Fables*?

Non, parce qu'à chaque arc on a tâché de se réinventer un peu, de changer des choses, de revisiter certains éléments ou personnages. J'ai changé des looks, des façons dont ils agissaient. Et puis à chaque fois, dans un nouvel arc, Bill ajoutait des personnages nouveaux et des endroits inédits. Donc j'avais l'impression d'une nouvelle série, en quelque sorte, plutôt que de toujours travailler avec le même "gang".

Qui est votre chouchou dans le trio entre Rose, Snow et Bigby?

Rose! Et ce n'est pas difficile parce qu'au fil du temps je l'ai fait ressembler de plus en plus à ma femme, Irma. Du coup c'était elle que j'avais le plus envie de dessiner!

C'est vrai que vous avez rencontré votre femme dans une convention de comics?

Oui! Elle travaillait pour la convention, c'était aussi inattendu que magnifique de la rencontrer! Et on vient d'avoir une petite fille.

Félicitations! Elles ont des points communs à part le look, Rose et Irma?

Un fort caractère et elles sont très belles toutes les deux! Après, Rose prend des décisions très dures, elle ne sait pas apprécier ce qu'elle a, ses relations sont compliquées, tout ça n'a rien à voir avec Irma. Mais on était contents et fiers Bill et moi d'avoir des personnages féminins forts.

Ce qui explique peut-être pourquoi *Fables* avait un fort lectorat féminin!

Oui! Et ça a même augmenté au fil de la série. Car c'était vraiment une série autour de Snow, de Rose, de Cendrillon... Et je crois même qu'une des clés du succès de la série, c'est qu'elle était entraînée par son casting féminin. Dans ce sens, je dirais qu'on suivait la voie de *Sandman*, avec un engagement réel dans les scénarios et une grande attention portée aux personnages, à leur caractérisation et à leur développement plus qu'à l'action ou l'aventure. Les lectrices étaient investies dans la vie de ces personnages et c'est ça qui fonctionnait! Et moi, ça m'allait bien, car c'est le genre d'histoire que j'aime dessiner. Je suis plus à l'aise à montrer les émotions des personnages qu'avec des armées de zombies (rires) Mais c'est vrai que j'ai aussi appris à travailler dans ce sens. C'est devenu l'une de mes forces. Et il faut avouer que le lectorat féminin a aussi fait changer le marché. Notamment le marché indépendant. Aujourd'hui il existe de nombreuses séries sur des sujets très personnels et c'est bien comme ça.

Quel est votre story-arc favori?

"Le Bon Prince". Avec Gobe-Mouche... Le roi Ambrose... C'est un voyage personnel qui m'a beaucoup touché. Et artistiquement, je pense que c'est un de mes plus réussis.

Vous avez regardé *Once Upon A Time*?

Quelques épisodes oui… Je comprends pourquoi vous me le demandez, mais je trouve que ce n'était pas tout à fait la même approche que nous. Cela dit, c'était sympa. C'est juste que je ne regarde presque jamais la TV…

Vous êtes aussi fan que Bill de folklore, de légendes, de contes de fées?

J'aime beaucoup oui, un peu moins que lui, mais j'aime quand même beaucoup ça!

Vos influences alors? Aussi bien en termes de lecture que d'artistes.

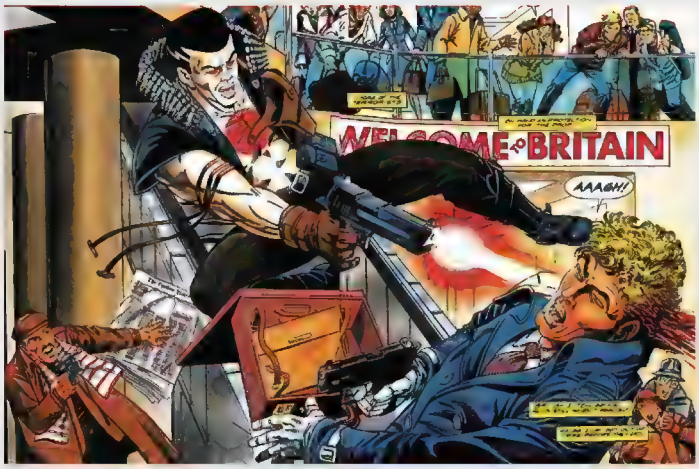
En terme de lecture, j'ai grandi en lisant à la fois des comics de super-héros, les *FF*, *Spider-Man*, *Iron Man*, puis *2000 AD*, *Astérix*, les comics de guerre, je lisais tout ce qui me tombait sous la main comme BD! Et j'ai continué ! Les européens, les mangas, les indépendants, j'adore la richesse de ce médium et les choses très personnelles. En termes d'artistes, au début de ma carrière, c'était clairement mes camarades qui m'inspiraient : Neil Gaiman, Dave Mc Kean, Bill Sienkiewicz, John J. Muth, et encore avant Dave Gibbons, Brian Bolland, Alan Davis. Et dans les dernières années, je dirais clairement Jack Kirby et Mike Mignola. Ça n'a évidemment rien à voir avec le sujet de *Fables*, mais ils m'ont permis de donner une énergie, une force à mes pages et peut-être un sens dramatique, qui je pense nous a aussi préservés de faire de *Fables* un conte de fées un peu niais… En tout cas je pense qu'aujourd'hui c'est un moment extraordinaire pour être un artiste de comics!

Propos recueillis par Lise Benkemoun

BLOODSHOT
LE TUEUR SIFFLERA TROIS FOIS

ASSASSIN PROGRAMMÉ ET AMNÉSIQUE, AVEC SES CAPACITÉS PHYSIQUES AUGMENTÉES PAR L'AJOUT DE NANITES (DES MICRO-MACHINES) DANS SON ORGANISME, BLOODSHOT A TOUT D'UN COMPROMIS ENTRE JASON BOURNE ET WOLVERINE. MAIS EN FRANCE, ON PEINE À RÉALISER LE POIDS ET L'ITINÉRAIRE DE CE TITRE VALIANT DEPUIS PRÈS D'UN QUART DE SIÈCLE.

1988. Jim Shooter, l'ancien éditeur en chef de Marvel Comics, arrive à convaincre un groupe d'investisseurs de tenter de racheter la maison mère de Spider-Man et des X-Men. Mais la tentative échoue. Shooter et ses alliés se rabattent donc sur un "plan B" : lancer leur propre maison d'édition, Valiant, en commençant par s'assurer le soutien de deux créateurs associés à Marvel, Barry Windsor-Smith (*Weapon X*) et Bob Layton (*Iron Man*). Le socle initial de séries Valiant est composé de reboots d'anciennes séries tels que *Magnus l'Anti-Robot* ou *L'indien Turok*. Mais le marché est peu porteur pour les labels "indés" à l'époque. La plupart des comic-shops exposent les séries Marvel et DC et mettent les autres dans un bac à part, auquel la plupart des lecteurs ne prêtent pas attention. En 1992, cependant, tout est différent : la fuite des principaux créateurs Marvel de l'époque pour créer Image fait que ce clivage entre Marvel, DC et le reste des éditeurs vole en éclat. L'univers des indés n'est plus une zone interdite pour les lecteurs. Il y a même de la demande ! Shooter et son équipe ne se le font pas dire deux fois et lancent une gamme de séries inédites, propres à Valiant, à travers laquelle on sent un certain esprit de revanche sur Marvel. Les personnages ne sont pas identiques, mais ils sont clairement pensés pour occuper certaines niches. Et la présence des lieutenants de Shooter semble elle aussi déterminante. Ainsi, au lieu d'un Iron Man, on lance le héros X-O Manowar et dans le rôle du ninja-cyborg descendant aussi bien de Wolverine que de Cable, les lecteurs font la connaissance de Bloodshot, un assassin bardé d'armes, reconnaissable à sa peau d'apparence métallique, à un point rouge sur la poitrine et enfin à une sorte de marque en forme d'éclair au niveau de la tempe. Tandis que le dessin est de Don Perlin, le scénario est de Kevin Vanhook. Mais l'influence du *Weapon X* de Barry Windsor-Smith est manifeste puisque Bloodshot est le résultat de "Rising Spirit", une sorte de programme de super-soldat dont il s'est enfui. Soulignons également que quelques mois plus tôt est sorti le film *Universal Soldier*, avec Jean-Claude Van Damme, avec un super-soldat programmé et que c'est sans doute, là aussi, une "inspiration". De toute manière, depuis au moins le Deathlok de Marvel dans les années 1970, le soldat mort, réanimé et programmé est un thème largement employé dans les comics. Dès la sixième page, on découvre que Bloodshot est doté d'un pouvoir d'auto-guérison – une balle plantée dans son bras droit est rejetée, tandis que la plaie se referme. Mais le héros lui-même évoque quand des limites à ce pouvoir, expliquant qu'il n'aimerait pas recevoir un tir direct (sa capacité de guérison n'a donc rien de commun avec le héros lancé par le Valiant moderne). Pour couronner le tout, comme Wolverine, Bloodshot est amnésique et à la recherche de son passé.



TEL LAZARE

La grosse différence est que, d'une part, Bloodshot n'a pas de griffes mais que surtout les nanites dans ses veines lui permettent de communiquer avec n'importe quel ordinateur avec lequel il entre en contact. Cette "valeur ajoutée" ne vient pas de nulle part. Elle est pensée pour lier Bloodshot

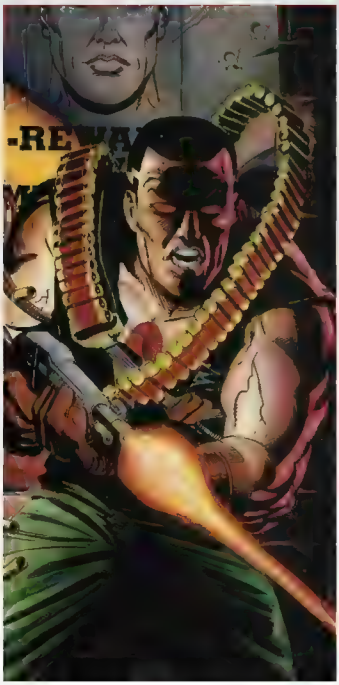
CI-DESSUS : Bloodshot et la mode en 1992, avec une cartouchière tout autour du col (plus pour la déco que pour l'aspect pratique, sans doute).

À GAUCHE : [illegible]

CI-DESSOUS : dans les premiers temps, le "facteur de guérison" de Bloodshot est minime. Quand il se prend une balle dans le bras, il le sent passer. Par la suite, ses pouvoirs seront augmentés.

DESSUS, Bloodshot voyage au Japon et un vieil homme mourant (dont les enfants se disputent la succession) approprie ses pouvoirs pour survivre. Des années avant l'arc Bloodshot nous faisait déjà *Wolverine : Le combat de l'immortel*.

DESSOUS, vers la fin de la première série, l'apparition d'une version féminine de Bloodshot, contaminée par des micro-machines.



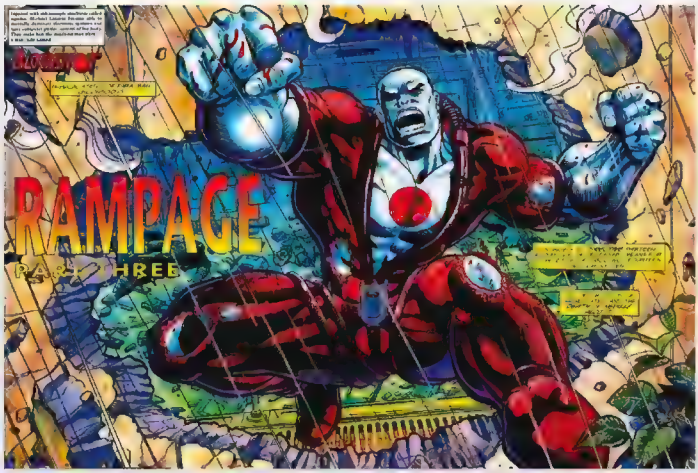
à la chronologie de l'univers partagé Valiant. Magnus l'Anti-Robot est en effet un héros qui vit à une époque future, qui combat les intelligences artificielles en général et dont le pouvoir secret est de pouvoir "parler aux machines". Valiant a déjà lancé un autre personnage quelques mois plus tôt un autre super-guerrier Rai, qui vit dans un Japon futuriste, et l'idée tacite est d'impliquer que tous ces héros s'inscrivent dans une même dynastie d'hommes "parlant aux machines", sans pour autant les présenter comme des dérivés officiels de Magnus (qui n'appartient pas réellement, lui, à Valiant mais qui est seulement loué). La quête de Bloodshot concernant son identité réelle progresse vite. Il s'avère qu'il est en fait Angelo Moretti, un gangster qui a déjà croisé le chemin d'un autre héros Valiant, le Guerrier Éternel. Moretti, trahi par la pègre, a passé un marché pour témoigner contre ses anciens amis, qui se sont arrangés pour le supprimer avant le procès. Son corps a alors été utilisé comme cobaye par Rising Spirit. Se souvenant confusément de quelques détails, Bloodshot part alors en guerre contre la Mafia et Rising Spirit, bien décidé à les faire payer (même s'il ne sait pas totalement à propos de quoi). En lieu et place de son nom civil oublié, il utilise désormais l'identité de Michael Lazarus, en référence à Lazare, revenu d'entre les morts. Le héros voyage autour du monde, comme une sorte de mercenaire qui n'a pas besoin d'être payé : il a en effet le chic pour se laisser entraîner dans des quêtes annexes, où il faut rendre service à un ami ou simplement venger une personne qu'il vient à peine de croiser. Par la suite il deviendra une sorte d'agent spécial. Bloodshot utilise un certain nombre d'archétypes "empruntés" à la Marvel, il est donc amusant de constater que, parfois, en partant des mêmes éléments, la série arrive à devancer certaines idées. Par exemple, dans *Bloodshot #11* (décembre 1993), le héros voyage au Japon où un vieil homme d'affaires mourant, dont le fils souhaite la mort pour hériter de son empire, est soumis au même traitement que Moretti/Lazarus, devenant une sorte de Blooshot bis, que l'original doit affronter. C'est à peu de chose près le scénario du film *Wolverine : le Combat de l'Immortel*, sorti 20 ans plus tard. On doute que la Fox ait voulu copier un comic-book oublié. Mais en partant d'un même concept, forcément, parfois on arrive aux mêmes résultats.

LE HIT

Bloodshot devient immédiatement un des gros succès de l'année. Et attention ! Il faut se souvenir de quelle année on parle. 1992, c'est le moment où DC met en scène la mort de Superman – le comic le plus vendu cette année-là –, où Todd McFarlane lance *Spawn #1* (neuvième vente de Diamond si on en croit le site Comichron). *Bloodshot #1* paraît exactement le même jour que la mort de Superman. Soit tout pour être éclipsé. Mais l'équipe a su jouer sur tous les ressorts, à une époque où les guerriers ninjas, le "Dark n'Gritty" et les couvertures gadgets tiennent la dragée haute. *Bloodshot #1* est la première couverture "chromium" de l'Histoire. Avec 900 000 exemplaires écoulés, ce premier numéro se glisse à la treizième place des ventes de l'année, soit pas si loin de *Spawn #1* mais surtout très au-dessus de certaines références : *Cable #1* (le début de la série régulière) est dix-septième tandis que le crossover "Infinity War" est... trente-quatrième. Cela donne une idée du "coup" réussi par Valiant. Bloodshot n'a rien de "mineur". Assurément, le succès initial de *Bloodshot* est lié à la présence des spéculateurs qui, à l'époque, tombent dessus tout ce qui porte un #1. D'ailleurs dès le deuxième numéro la série est rattrapée par un certain réalisme : il se glisse seulement à la 193e place. C'est moins spectaculaire, mais cela reste bien dans le contexte de l'époque et Valiant peut, à partir de là, envisager de développer quelque chose. Paradoxalement, on n'en entend pas parler en France. Si, dans le contexte de la BD américaine, le moment était idéal pour l'éditeur, chez nous c'est une autre paire de manches. La plupart des éditeurs VF existants (Artima, Sagédition) ont cessé leurs opérations vers la fin des années 1980. Même Lug, traducteur historique de Marvel, a dû être racheté par Semic, restant à peu près la seule structure capable d'absorber des univers partagés de super-héros. Et son choix se portera logiquement sur DC et Image. Pendant ce temps, Valiant change son fusil d'épaule. À peine *Bloodshot* lancé, Shooter est débarqué par ses investisseurs qui veulent positionner la société pour la vendre, en lorgnant en particulier du côté du multimédia. En 1994, Valiant est vendu à l'éditeur de jeux vidéo Acclaim.

CLOWNERIES

1994 est aussi la période où Don Perlin abandonne les dessins de la série (remplacé par des gens comme Mike Vosburg). Kevin Vanhook, peut-être arrivé au bout des missions que Bloodshot peut mener à travers le monde, négocie une sorte de virage vers le super-héroïsme. Par exemple dans *Bloodshot #19*, le héros court après un clown qui a décidé de se venger après que sa troupe a été supprimée par des gangsters. Le Clown deviendra une sorte d'ennemi/allié. Mais Vanhook est encore un peu un débutant, tombé par accident sur une série vendeuse. Son écriture n'est pas au niveau. La scène où le clown vengeur jure sur la tombe des autres : « *Je suis un Clown! Je fais rire les gens! Je suis un clown! Je fais mourir les criminels!* » sonne plus comme une parodie involontaire (et, non, il n'y a aucun lien avec la série télévisée allemande *Le Clown*). La série retrouve cependant un certain souffle avec la reprise des dessins par le jeune Sean Chen (futur artiste d'*Iron Man*) et quelques artistes remplaçants à l'occasion. Vanhook créé un nouvel adversaire, Proteus (*Bloodshot #30*), qui ressemble à une sorte de démon cornu artificiel. C'est en fait un robot venu du futur et capable de changer d'apparence, programmé pour détruire la nano-technologie. Proteus, c'est un T-1000 avec des cornes. Si on part du principe que les futurs de Magnus et Rai sont des époques où les machines ont pris le pouvoir, l'emprunt thématique à Terminator n'est pas incohérent. Mais en le combattant, Bloodshot comprend que son pouvoir de récupération est plus étendu qu'il le pensait : il ne peut pas créer de la masse mais il suffit qu'il mette un bout de métal contre un membre très abîmé pour que les nanites le recomposent. Essentiellement, Bloodshot devient véritablement indestructible. Vanhook introduit aussi dans la série des vampires, assez curieux de goûter au sang de Bloodshot. Mais, dans les coulisses, on remarque que les ventes se sont essoufflées, et pas seulement pour Bloodshot, c'est toute la gamme Valiant qui prend l'eau. Vanhook est débarqué de la série (il se recyclera par la suite dans le cinéma et les effets visuels). Il est remplacé au #40 par Mark Moretti, auparavant responsable éditorial de la série. Mais rien n'y fait. La série s'arrête au *#51*, complété par un numéro spécial, *Bloodshot : Last Stand*, qui se termine un peu en queue de poisson. Bloodshot retrouve son père, lui aussi un ex-gangster, et cherche à savoir ce qu'est devenu le reste de la famille mais disparaît en chutant du haut d'un pont, sans avoir la réponse. Fin.



EN HAUT ET CI-DESSOUS : dans les derniers épisodes du volume 1, Bloodshot est repensé visuellement et devient un personnage plus costaud et plus habillé.

EN BAS À GAUCHE : le Clown, un allié-ennemi de Bloodshot également fou de la gâchette. Il y a des choses qui fonctionnent dans l'univers de Batman mais qui, ailleurs, font qu'on se demande ce que le scénariste avait pu consommer.

À LA SANTÉ DU COLONEL

Mais c'est une fin temporaire car les instances d'Acclaim ont décidé d'un grand chambardement : le reboot de toute la gamme et la disparition de la marque Valiant, au bénéfice du nom Acclaim Comics, jugé plus porteur. *Bloodshot vol.2 #1* paraît en juillet 1997, avec un personnage réinventé, beaucoup plus costaud, qui ressemble un peu à un monstre de Frankenstein sous stéroïdes. Cette fois, il a la peau grisâtre plus qu'argentée. C'est une nouvelle continuité, mais qui reprend des éléments antérieurs. Le nouveau Bloodshot (écrit par Len Kaminski et dessiné par Sal Velluto) a été construit par le Projet Lazarus, il se souvient vaguement avoir été Angelo Mortalli et il est à la recherche de son passé. Pour booster son facteur de guérison – la faculté de parler aux machines passe à l'arrière-plan –, on s'inspire de la dernière étape de l'évolution du Bloodshot précédent. Le héros doit insérer de la viande fraîche dans ses blessures pour que les nanites remplacent les chairs manquantes. Bloodshot est pourchassé par les agents du Directeur, un être obèse coincé dans un fauteuil, en permanence connecté à ce qui passe à l'époque pour être "les autoroutes de l'information". Scénaristiquement et visuellement, le niveau est plus haut, bien qu'il y ait toutes les chances d'une redite, puisque le lectorat s'est déjà tapé la phase d'un Bloodshot amnésique sur la piste des souvenirs de Mortalli. Là aussi, il y a des rapprochements à faire avec d'autres séries. Ce "Bloodshot V2" ressemble curieusement à un personnage réinventé quelques mois plus tôt et, là aussi, sans doute parce qu'à la base tout ce petit monde descend du même archétype. Cabbot était à la base une sorte de copie de Cable lancé par Rob Liefeld aux dé-

EN HAUT : *Bloodshot volume 2*, ou le reboot du personnage à la fin des années 1990, à mi-chemin entre le classique de Frankenstein et Universal Soldier.

À DROITE : le Bloodshot moderne à ses débuts, mais avec un "healing factor" désormais démultiplié. Le Bloodshot originel n'aurait pas survécu à ça !

EN BAS : *Bloodshot And The H.A.R.D. Corps*, première tentative de reformulation d'une série qui, malgré un succès critique, peinait à trouver son public.

buts d'Image. Confié au scénariste Keith Giffen, Cabbot est ressuscité comme Bloodhunter, sujet d'une expérience secrète, qui en fait un monstre de Frankenstein à la peau grisâtre. Possible (mais pas certain) que l'idée de Bloodhunter était de singer "Bloodshot V1". Peu probable, par contre, qu'Acclaim ait voulu copier *Bloodhunter*, une série mineure. Plus probablement, à force d'empiler des éléments de Cable et de Wolverine dans tous les sens, il n'est pas étonnant que les résultats deviennent parfois consanguins. Dans le cas de "Bloodshot V2", cependant, Len Kaminski va distinguer sa version en lui rajoutant un niveau d'identité. Le héros croit avoir été Mortalli mais on découvre assez vite qu'il s'agissait simplement d'une fausse identité : le personnage était dans l'univers d'Acclaim un agent double infiltrant la pègre. Sous le nom d'emprunt de Mortalli se cachait en fait le colonel Ray Garrison, travaillant pour le D.O.A. (un service secret dont l'acronyme forme un jeu de mots avec "Mort à l'arrivée" : "*Death on Arrival*"). Et pour aller à l'essentiel, disons que Ray Garrison est un équivalent du colonel Nick Fury de la Marvel. D'ailleurs les auteurs ne s'en cacheront pas, le crieront pratiquement sur les toits, même : *Bloodshot vol.2 #5* reprend carrément la composition de la couverture de *Nick Fury Agent of S.H.I.E.L.D.* Le fait est que l'expérience Acclaim Comics sera de courte durée. Moins d'un an et demi plus tard, la société décide d'arrêter les frais et par la même occasion, les séries en cours. L'ultime épisode (*Bloodshot #16*, juin 1998) voit le héros abattre le Directeur et prendre sa place sur son siège, devenant donc le nouveau dirigeant de l'organisation secrète. Par la suite, les droits des personnages tombent dans un véritable sac de nœuds, ce qui fait que pendant des années, toute relance sera impossible.

RECONFIGURATION

La troisième ère de *Bloodshot* n'intervient donc qu'en 2012, au moment où de la formation d'une nouvelle entité éditoriale, qui reprend aussi le nom originel de Valiant. C'est aussi l'occasion d'un troisième reboot. Cette fois pas d'effet "chromium" ou d'autres facteurs qui propulseraient les nouvelles séries Valiant parmi les plus grosses ventes de l'année. Les débuts sont plus modestes mais recueillent un gros succès critique. Le scénariste Duane Swierczynski et les dessinateurs Manuel Garcia et Arturo Lozzi reformulent alors le concept de Bloodshot en le militarisant et en lui donnant un côté plus gore. Les deux premières versions commençaient directement avec le héros échappant au projet qui l'a créé et se mettant à la recherche de ses souvenirs. Là, Bloodshot est resté un super-soldat au service de Rising Spirit, employé pour des missions expéditives. On pourrait dire que la recette est inversée, par rapport au personnage de départ. Il n'est pas amnésique. C'est tout le contraire : il sait qu'il est Raymond Garrison, mais il va rapidement se rendre compte que ce ne sont que des souvenirs programmés. Même chose pour la vie d'Angelo Mortalli. En fait il se souvient de familles qui n'ont jamais existé. Ce n'est plus vraiment lui qui parle aux machines mais les nanites qui jouent avec sa perception des choses. Il peut, à l'occasion, prendre le contrôle de mécanismes et, le progrès et l'apparition du Wi-Fi aidant, il capte aussi à distance des informations. L'ombre du T-1000 plane à nouveau, mais cette fois, c'est le personnage lui-même qui est l'allusion : il est capable de reconfigurer son apparence pour ressembler à d'autres personnes. Mais ce qui marque surtout, c'est qu'il est victime d'hallucinations, voyant des proches imaginaires qui n'ont jamais existé. Enfin son pouvoir de guérison est multiplié de façon spectaculaire. Rien que dans le premier épisode, il est incinéré puis, plus tard, criblé de balles explosives. Autant de blessures qui auraient posé problème aux Bloodshot des années 1990. Et ce n'est pas le héros qui échappe au projet qui l'a créé mais bien Rising Spirit qui, jugeant son agent compromis, décide de l'éliminer. Ou en tout cas d'essayer de l'éliminer, tant ce n'est pas facile. Bloodshot, aidé

par Kara (une infirmière) et Melissa (une jeune fille douée de super-pouvoirs, que Rising Spirit utilisait pour "éteindre" la conscience du héros) n'a donc d'autre choix que d'entrer en rébellion contre ses créateurs et de les neutraliser avant. En fait, au bout de quelques épisodes, Bloodshot arrivera à négocier un virage en s'intégrant à un projet Rising Spirit contre la promesse qu'on lui révèle sa véritable identité, il devient par la même occasion le leader des H.A.R.D. Corps (cette brigade tirée d'une autre série du Valiant des années 1990). C'est le moment où la série est rebaptisée *Bloodshot and the H.A.R.D. Corps*. On comprendra que l'idée est de faire remonter les ventes. Il faut dire que *Bloodshot* est à nouveau rattrapé par le jeu des équivalences. Quand Marvel relance son Deathlok en 2014, faisant de lui un super-soldat utilisé à son insu par une organisation secrète, les ressemblances sont nombreuses. Non, pas, une nouvelle fois, que Marvel ait forcément envie de copier Valiant. Mais à force de remixer les mêmes éléments. Inversement, ce n'est pas en elle-même l'existence du nouveau Deathlok de Marvel qui précipite la chute de Bloodshot. Mais la situation témoigne plus d'un manque d'originalité, d'un genre qui tourne en rond. Et changer les scénaristes (Christos Gage et Joshua Dysart remplacent Duane Swierczynski) ne transforme pas la donne. C'est sans doute ce qui fait que *Bloodshot and the H.A.R.D. Corps* s'arrête au #25, alors que les autres séries Valiant continuent. La fin est une nouvelle fois expédiée : Bloodshot se rebelle et s'échappe de Rising Spirit en l'espace de quelques cases, sans avenir apparent. Mais cette fois, il y a véritablement un plan B, qu'on pourrait résumer à un nom : Jeff Lemire.

C'EST DANS LA TÊTE

Puisque Bloodshot n'a plus de série attitrée, il est donc plus malléable. Dans la série *The Valiant*, Jeff Lemire et Matt Kindt séparent le héros de ses nanites. Le voici donc totalement libre mais aussi privé de ce qui le rendait hors norme. Plus de machines, plus de pouvoir de guérison. Le personnage n'a d'autre choix que de disparaître dans la clandestinité pour échapper à ses ennemis. À partir de ce moment-là, l'inévitable nouvelle série, *Bloodshot Reborn* (en cours de traduction VF chez Bliss Comics), écrite par Lemire, est un véritable changement de formule. Certes, il y a des précédents où Wolverine perdait ses pouvoirs et devait apprendre à se battre sans. Mais on est ici dans un autre exercice. "Ray" est devenu une sorte de concierge dans un motel. Privé de ses nanites, on découvre qu'il est néanmoins toujours sujet à des hallucinations (en particulier une sorte de version cartoon de Bloodshot nommée Bloodsquirt et Kay, le fantôme de la femme qui a annulé ses pouvoirs). Le héros ressemble plus à Norman Bates qu'à autre chose. Mais bientôt il réalise que Rising Spirit l'a simplement remplacé par d'autres agents équipés de nanites. Réalisant qu'il est le seul à pouvoir les arrêter, Ray reprend les armes. Mais cette fois-ci, il n'a aucun pouvoir particulier. Une balle bien placée suffirait à le tuer. L'idée, bien sûr, c'est qu'il récupère ses pouvoirs : à chaque pseudo-Bloodshot qu'il neutralise, Garrison récupère dans son propre sang la dose de nanites de l'autre, redevenant de moins en moins humain. Lemire a déconstruit Bloodshot pour mieux le réinstaller avec des capacités identiques mais un état d'esprit totalement différent, instable, brassant faux souvenirs et "fantômes". Ce n'est sans doute pas par hasard si, derrière ça, le même scénariste s'est vu confier l'écriture de *Moon Knight*, autre héros en proie à des hallucinations.

Le Bloodshot de Lemire n'est pas qu'un autre tueur à pouvoir d'auto-guérison qui ferait la course avec Wolverine pour savoir qui peut se faire repousser tel organe le plus vite. Le véritable fil directeur, désormais, c'est de replonger systématiquement Garrison dans des situations où il n'a pas le contrôle, où ce ne sont pas ses pouvoirs revenus qui le définissent. En termes de ventes, le Bloodshot de 2016 est bien loin de ce qu'il était en 1992. Mais Valiant joue le jeu (l'éditeur a de grands projets au cinéma pour ce héros) et entretient le personnage, de série en série. Après *Bloodshot Reborn*, le héros sera le protagoniste d'un nouveau mensuel (toujours écrit par Lemire), *Bloodshot USA* où cette fois les nanites deviennent une sorte de virus et où Garrison va devoir faire le ménage. Soit la problématique du premier arc de *Reborn*, mais démultiplié à la puissance 1000. Avec plus de 110 numéros – toutes incarnations confondues –, à son actif malgré une éclipse de 15 ans, la carrière de Bloodshot donne la sensation d'en être à son commencement…

Xavier Fournier

FRIENDLY FIRE!
OH, PLEASE, BILL, DON'T MAKE THIS ABOUT FREEDOM. IF GUNS WERE NOT SO EASY TO...
click
ALONE WITH THE RED CIRCLE KILLER!!
OH OH, I DON'T LIKE THE SOUND OF A REAL EMERGENCY. OH, WHAT WOULD HENRY OLD MAN DO?
YOU KNOW WHAT WE HAVE TO DO!
NO!
QUICK, LET'S GET TO THE BLOODBANK AND FIRE UP THE BLOODMOBILE!

EN HAUT : avec l'arrivée de Jeff Lemire et le lancement de *Bloodshot Reborn*, l'ex-machine à tuer a perdu ses pouvoirs mais aussi la tête, désormais hanté par une version cartoon de lui-même.

CI-DESSOUS : *Bloodshot Reborn* est une déconstruction : le héros perd ses avantages, se fait plus mortel, plus "normal" et va devoir gravir à nouveau les échelons. Avec une bonne dose de folie assumée.

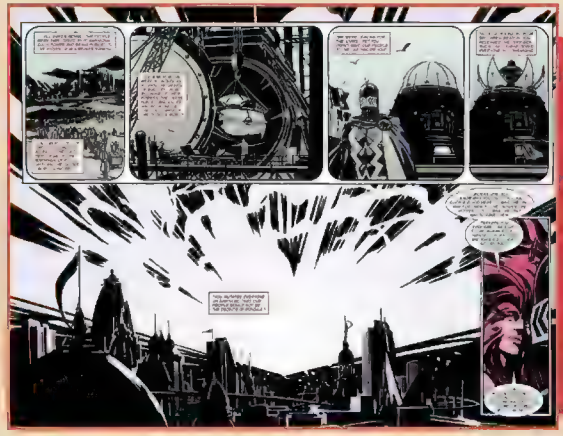
ALL-NEW ALL-DIFFERENT

EARTH X ?

CHEZ MARVEL, 2015 AURA PRINCIPALEMENT ÉTÉ MARQUÉE PAR LE CROSSOVER SECRET WARS. CE DERNIER CONSACRAIT LA FUSION DE L'UNIVERS ULTIMATE ET DE LA TERRE-616, PROVISOIREMENT REMODELÉS EN UN MONDE UNIQUE, BATTLEWORLD, SOUS LA COUPE DU BON DR FATALIS. MAIS – C'EST LA RÈGLE TACITE DU GENRE – UN TEL UNIVERS ALTERNATIF NE DOIT RESTER QU'UNE PARENTHÈSE ENCHANTÉE. LA TERRE MARVEL CLASSIQUE (IL PARAÎT QU'IL NE FAUT PLUS DIRE 616) EST DONC DE RETOUR UNE FOIS DE PLUS, MAIS AVEC SUFFISAMMENT D'ALTÉRATIONS POUR MÉRITER LES QUALIFICATIFS DE « ALL-NEW, ALL-DIFFERENT » (ANAD). TOTALEMENT NOUVELLE, VRAIMENT ? ET SI, EN FAIT, LE MARVELVERSE AVANÇAIT INÉLUCTABLEMENT VERS L'UNE DE SES DYSTOPIES LES PLUS CÉLÈBRES, *EARTH X* ?

Par Antoine Maurel

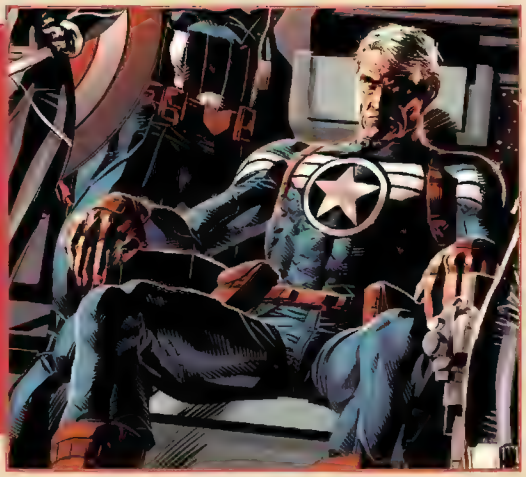
DE LA TERRE AU PARADIS



LES BRUMES TÉRATOGÈNES

THOR, DÉESSE DU TONNERRE

LE BON VIEUX STEVE ROGERS

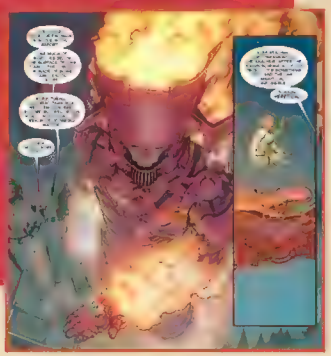


LES MONDES SELON REED

YOU NEED TO DO SOMETHING ABOUT THIS, REED. YOU'RE OMNISCIENT NOW. ALL YOU HAVE TO DO IS THINK ABOUT THEM, AND YOU'LL KNOW THE PERFECT ANSWER. YOU COULD STOP THIS...
...I'M NOT CERTAIN. IF I CAN CALL THAT THINKING, HAR-VELL. PERHAPS THE PERFECT ANSWER IS NOT FITTING FOR AN IMPERFECT PEOPLE.
4

"IT'S... IT'S FRANKLIN RICHARDS, REED'S SON."
"WHAT?!?"
"IF THE CELESTIALS HAD GUESSED THAT THIS WAS NOT GALACTUS, THEY MIGHT HAVE DEFEATED HUR THE MAKER, AND THEN THE ASGARDIANS."

FRANKLIN EST GALACTUS

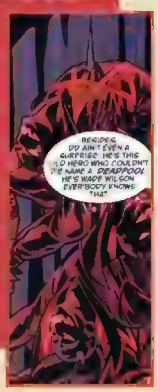


CAT I

PRESIDENT OSBORN

NO YOU'RE PRESIDENT OSBORN.
"BRAD JACK HERE ONLY ME WHEN A PRESIDENT & KILL PRESIDENTS BUT NORMALLY IF HE'S ABOUT TO TAKE OVER HE'S CALLED A LEPER.
LAME JACK!
YOU'VE GOT JACK SQUAT ON THE SPEEDS OF ONE AND SAY WHICH GEAR I'M IN NOW AND I WILL NOT SPEAK ENGLISH LIKE SHAKESPEARE YOU BASTA

DEADPOOL TE HEROS



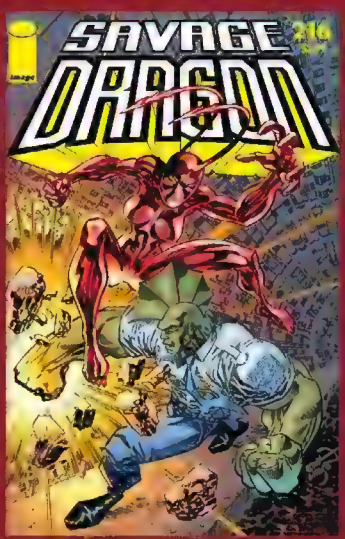
FAMILLE NUCLÉAIRE

SPAWN

LE RÉVEIL ?

VOUS AVEZ PERDU DE VUE SPAWN DEPUIS LONGTEMPS ? NE MANQUEZ PAS L'ARRIVÉE D'ERIK LARSEN SUR LE TITRE (DANS LE TOME 2 DE *SPAWN : RÉSURRECTION*, CHEZ DELCOURT), QUI SECOUE LES HABITUDES DU PERSONNAGE MAIS AUSSI CELLES DE SON CRÉATEUR ORIGINEL, TODD MCFARLANE. SPAWN, C'EST L'HISTOIRE D'UN AUTEUR QUI VOULAIT QUE SON HÉROS VIVE... MAIS QUI REFUSAIT, DANS LE MÊME TEMPS, DE LE VOIR GRANDIR.

Renouveler Spawn. La mission n'est pas inédite. Cela ne la rend pas pour autant moins complexe, alors que le créateur du personnage, Todd McFarlane, est tiraillé entre l'envie de voir son héros continuer d'évoluer... et inversement la peur d'en perdre le contrôle. Il y a des raisons historiques pour cela, alors que McFarlane et les autres cofondateurs d'Image ont claqué la porte de Marvel il y a déjà bien longtemps justement pour créer des séries dont ils auraient la pleine maîtrise. Sauf que, du coup, se pose la question de savoir ce que devient un héros Image dès lors que le temps a passé et que son créateur n'a plus forcément l'envie de s'enquiquiner à gérer les affaires courantes. Les piliers d'Image ont pratiquement tous répondu de manière différente à cette problématique. Jim Lee a vendu Wildstorm et est parti prendre une grande partie du pouvoir chez D.C. Marc Silvestri n'a pas eu d'états d'âme à transmettre ses personnages à d'autres artistes, souvent repéré en interne dans son atelier. Le cas échéant, quand certaines séries avaient fait leur temps (*Cyberforce*, *Witchblade*, *Darkness*...), il n'a pas hésité à les arrêter et à passer à autre chose. Erik Larsen, lui, continue d'animer les aventures de son *Savage Dragon* en refusant de rendre les armes. Il est la seule figure d'Image à être restée si impliquée sur sa série d'origine, depuis bientôt un quart de siècle. McFarlane est prisonnier depuis des années d'une approche intermédiaire, après que quelques mésaventures soient venues lui prouver que rechercher des collaborations externes pouvait revenir à perdre des morceaux entiers de sa série. Au début, il avait incorporé Chapel, personnage de Rob Liefeld, dans l'origine même de Spawn. Mais les brouilles avec Liefeld l'ont obligé à réviser la chose. Il y a aussi le précédent Neil Gaiman, avec la justice tranchant que le Spawn médiéval, scénarisé par Gaiman, n'appartenait pas entièrement à McFarlane et un arbitrage plus tardif faisant qu'Angela, ennemie de Spawn, a été abandonnée à Gaiman, qui l'a revendue par la suite à Marvel. D'où une gestion des droits des réimpressions se compliquant quelque peu... n'attendez pas de sitôt une réédition du crossover Aria/Angela. À partir de là, la logique voudrait que McFarlane fasse le choix de Will Eisner (*The Spirit*) ou de Dave Sim (*Cerebus*), mène lui-même la série jusqu'à son terme, avant de passer à autre chose. Mais l'expérience de *The Haunt*, série chapeautée par McFarlane et pourtant lancée avec le soutien de Robert Kirkman, a été (relativement) de courte durée. Arrêter *Spawn*, ce serait éteindre sa valeur, en faire une chose du passé. Et de toute manière McFarlane n'a jamais caché sa volonté d'en faire une icône sur le long terme, façon Spider-Man, chérissant l'idée de voir le personnage refaire l'objet d'un film, à une époque où les super-héros ont beaucoup plus la cote au cinéma. Il lui faut



Donc continuer d'avancer mais c'est là que ça se complique : McFarlane, occupé par ses autres responsabilités (en particulier sa société de jouets) ne peut gérer les affaires courantes de la série tout au plus encrer les pages pour y mettre sa touche. Il lui faut donc en passer par une aide externe, recrutée avec prudence de manière à ne pas passer à nouveau par des prises de bec pour savoir qui a apporté quoi. Fin 2014, c'est la "résurrection" annoncée. Le scénariste Brian Wood (qui a déjà travaillé avec McFarlane) et le dessinateur Jonboy Meyers (dont le style est différent de celui de McFarlane) sont annoncés sur le titre. Tout le monde y croit. Et rien. Ou pas grand chose. Lère *Spawn: Resurrection* devient une Bérézina. Incapable de s'entendre avec McFarlane, Wood claque la porte avant même qu'un épisode soit paru. Il est prestement remplacé par Paul Jenkins, qui, à partir de *Spawn* #251, entame avec Meyers un nouvel arc, les préliminaires d'un grand combat contre les forces de l'enfer. Mais ni Jenkins ni Meyers ne vont s'entendre avec un McFarlane omniprésent qui discute le moindre détail. Au #265, Jenkins est déjà parti, remplacé par... McFarlane, forcément. Au #266, Meyers est encore crédité, mais il est rejoint par Szymon Kudranski, ancien dessinateur de *Spawn*. La réinvention de la série a pris du plomb dans l'aile en moins de six numéros, avec un sentiment de retour à la case départ. Pour réveiller la chose, il lui faudrait un collaborateur au style différent qui soit aussi quelqu'un de compatible. Une solution s'impose : Erik Larsen.

LA RELÈVE

On l'écrivait il y a quelques lignes, Erik Larsen a fait un choix diamétralement opposé à celui de McFarlane et à Spawn pour la gestion de son *Savage Dragon*. Il est resté depuis le début aux commandes du scénario et des dessins (à part, notamment, un épisode par Jim Lee dans les premières années, quand les fondateurs d'Image avaient décidé de "changer de cavalière" pour un mois). Cela ne l'a pas empêché de faire croître et évoluer ses personnages. *Savage Dragon* se déroule presque en temps réel, avec le héros d'origine (maintenant plus vieux, qui a perdu ses pouvoirs) remplacé par son fils, Malcom, que les lecteurs ont vu naître et grandir. Au point qu'au terme de plus de 215 épisodes Malcom Dragon est maintenant marié et père à son tour. Cette constance de la série (qui renvoie à certains mangas-fleuve comme *Lone Wolf & Cub*) a aussi ses inconvénients. Il y a assez peu de points d'entrées dans la série. Il est difficile (mais pas impossible) de prendre cette "saga familiale" en cours de route sans repasser par des volumes qui sont maintenant anciens, avec un style de Larsen plus daté. C'est d'ailleurs sans doute une problématique qui s'oppose au retour de *Savage Dragon* en France : si vous annoncez la reprise de la VF aux épisodes modernes, pas grand monde ne comprendra les tenants et les aboutissants de la série. Si vous annoncez, au contraire, que vous repartez du début, de nombreux lecteurs qui ont déjà ces épisodes initiaux (plusieurs fois édités en France) se plaindront qu'il n'y a rien de nouveau. Mécaniquement, même aux USA, *Savage Dragon* perd plus de lecteurs qu'il n'en fabrique. Qui plus est, il faut le dire, le buzz profite plus facilement à des séries qui changent, qu'à des titres qui font le choix de la régularité. Changez le scénariste de Spider-Man et tout le monde démarre. Sortez un énième épisode de *Savage Dragon* et même s'il passe des choses extraordinaires, la plus grande partie du milieu jugera que c'est simplement de la routine. Et pourtant Erik Larsen tient le cap, conscient des problèmes mais refusant de passer par des artifices comme une renumérotation façon Marvel. Larsen a un atout pour lui : il travaille vite (sans doute bien plus vite que McFarlane) et cette aptitude lui a permis, par le passé, de jouer aussi, en parallèle, les mercenaires pour Marvel, DC où même les petits copains d'Image. Il s'est ainsi chargé, un temps, du retour du Supreme de Rob Liefeld. Larsen a cela aussi de particulier, par rapport à ses collègues, que l'idée d'un univers partagé des super-héros Image lui "parle". Il est sans doute celui qui a le plus pesté, publiquement, que le crossover *Image United*, lancé en 2009, n'ait jamais été terminé, interrompu au bout de trois épisodes, en particulier après qu'un certain Todd McFarlane ait retardé de neuf mois la sortie du troisième épisode. Larsen c'est le bon soldat du Image historique, le type qui regrette que les autres ne jouent pas le jeu mais qui le joue quand

CI-DESSUS : la filiation avec Simonson (une idole assumée de Larsen) n'est pas difficile à faire. Entre les démons combattant Spawn et le Surtur de *Thor*, il n'y a qu'un pas.

CI-DESSOUS : Erik Larsen a déjà joué les mercenaires pour ses collègues, en particulier lorsqu'il s'agissait de donner une fin à *Supreme*, en marchant sur les traces d'Alan Moore.

CI-DESSOUS : les premiers épisodes de Larsen sont très "factuels", puisqu'il s'agit d'en finir avec un conflit infernal initié avant qu'il n'arrive sur le titre

AU CENTRE À DROITE : ce qui est intéressant, ce que par rapport à ce côté tonifiant, il y a aussi "quelques grammes de finesse dans un monde de brutes" avec un Al Simmons plus attaché à ses racines humaines.

même seul dans son coin, et qui n'hésite pas à faire référence, dans les pages de *Savage Dragon* au *Spawn* de McFarlane, à la *Witchblade* de Top Cow ou au *Invicible* de Kirkman. Jouer le mercenaire sur d'autres séries Image et installer des mini-crossovers, au moins des rencontres entre les personnages, c'est aussi un atout pour Larsen, un moyen (idéalement) d'attirer à lui certains lecteurs peu familiers de *Savage Dragon*. Là où McFarlane se retrouve à avoir besoin d'un Larsen, ce dernier, lui aussi, a donc bien des raisons d'être attiré par un partenariat qui se matérialise finalement avec *Spawn #258* (novembre 2015).

ÉNERGIE

Larsen débarque sur le titre alors que Spawn est déjà engagé dans une quête "démoniaque" et personnelle, l'âme de sa femme étant prisonnière en enfer. L'impact visuel est immédiat, le créateur de *Savage Dragon* apportant son style punchy. On ne peut pas dire que scénaristiquement, les premiers épisodes soient très denses mais il s'agit on l'aura compris, d'une reprise en main dans des conditions catastrophiques. L'arrivée de Larsen sur *Spawn* est assez similaire à celle, bien antérieure, de Walt Simonson sur *Thor*. C'est à dire qu'il y a conjonction entre une violence immédiate et la préparation (subtile dans les deux cas) de retombées sur un terme plus long. Là où le Surtur de *Thor* passait des mois à forger une grande épée en préparation d'un conflit à venir, Spawn passe donc les premiers épisodes de la version Larsen à se battre en enfer, à éviscérer des démons, et il semble beaucoup progresser. Cela n'empêche pas de réveiller la série, sur le plan graphique. Mais surtout ce combat, avec ses temporisations, prépare au véritable effet, à savoir que Spawn ressortira de l'enfer profondément changé, obligé de revoir ses méthodes et même son quotidien. Il y a un "avant" et un "après" ces épisodes bien loin des années où le seul changement notable était de savoir si Spawn avait perdu (ou pas) la jauge qui comptait le temps qui lui restait. Le passage par l'enfer, riche en action, prépare une phase où Spawn est obligé de remettre tout son monde à plat, de tout revoir dans sa vie. Et de son côté Larsen profite aussi de l'accord, en plaçant dans des épisodes ultérieurs l'héroïne Ant qu'il a rachetée il y a quelques années à Mario Gully, en conjonction avec des événements vus dans *Savage Dragon*. C'est le genre de crossover qu'il affectionne. Tout le monde serait content ? McFarlane de retrouver un Spawn éveillé, Larsen de profiter de cette exposition et les lecteurs de lire une série soudainement plus dynamique ? Oui mais. Ce serait trop beau. À un fan qui le questionnait sur Facebook au sujet de ses méthodes de travail, très curieux de savoir si Larsen pouvait poster des pages de son script (pour pouvoir faire la comparaison avec les pages dessinées), l'artiste rétorque qu'il aurait bien voulu lui montrer les pages finies qu'il avait en tête. Comprenez : que le résultat n'est pas du tout ce pourquoi il avait signé. Quelque temps plus tard, le même Larsen poste sur sa page qu'il vient de finir de rédiger le script de *Spawn #266*, qu'il espère qu'il en restera quelque chose dans la version finale. Et qu'il en a officiellement fini avec la série *Spawn*. En clair, comme il l'expliquera plus tard, les épisodes publiés étaient bien loin de ses propositions, McFarlane réécrivant des pages entières, ajoutant des cases même, de manière courante. Il est certain que Larsen n'avait pas envisagé de rester des années sur *Spawn*, alors qu'il était occupé par *Savage Dragon* et qu'il voulait aussi lancer, à terme, la série *Ant*. Mais la "collaboration" Larsen/McFarlane n'aura finalement duré que neuf numéros, dans des conditions pour le moins mouvementées. À un autre lecteur qui regrettait cette fin rapide et demandait si on reverrait le duo Larsen/McFarlane se reformer, le créateur de *Savage Dragon* a clairement exprimé de gros doutes, apparemment peu pressé d'en repasser par là.

Et finalement cette fin précipitée laisse certainement une grosse incertitude. Si Larsen a clairement secoué le cocotier et que l'on ne peut le voir parti qu'à regret, il insinue aussi, dans le même temps, qu'une partie conséquente de ce que le lecteur a pu lire dans ces neuf numéros était du ressort de McFarlane. Toute la question est donc de savoir si McFarlane, sans Larsen, va continuer dans la même direction, avec un Spawn revigoré, ou si au contraire, il va retomber dans un certain atavisme, redevenant celui qui bride la croissance de son rejeton. Au minimum, pour les lecteurs français, la parution des épisodes *#258-266* permettra de retrouver en VF les dessins d'un Larsen trop rare chez nous.

Xavier Fournier

KAZÉ

WWW.KAZE-ANIME.FR

ONE PUNCH MAN

UN POING C'EST TOUT !

AVEC LA VOIX DE ORELSAN !!!

©ONE, Yusuke Murata/SHUEISHA, Hero Association HQ

INCLUS :

- 2 PLAQUES MÉTAL COLLECTOR Saitama & Genos
- 1 LIVRET (84 pages)
- RENCONTRE AVEC ORELSAN
- 6 ÉPISODES SPÉCIAUX INÉDITS (BAV)

fnac

DÉJÀ DISPONIBLE EN DVD VIDEO ET Blu-ray Disc

Syfy

RENCONTRE

EMANUELA LUPACCHINO
La grande belleza!

EMANUELA LUPACCHINO EST UNE DESSINATRICE ITALIENNE PERFECTIONNISTE, SYMPATHIQUE, ET FAN DE PIN-UP ET DE CHATS ! RECRUE DE CHOIX DU BUREAU SUPERMAN, ON LA RETROUVE SUR *SUPERWOMAN*, APRÈS UN PASSAGE SUR *SUPERGIRL* ET *STARFIRE*. PRÉCÉDEMMENT SUR *X-FACTOR*, OU CET HIVER SUR *DC BOMBSHELLS* ON ADMIRE SON TALENT ET SES PAGES PLEINES DE DÉTAILS. ATTENTION AUX YEUX, LA BEAUTÉ, ELLE CONNAÎT !

- *X-Factor* (Marvel)
- *JLA Giant Anthology* (DC)
- *Supergirl* (DC)
- *John Carter, warlord of Mars* (Marvel)
- *Starfire* (DC)
- *Superwoman* (DC)

Vous venez de démarrer sur la série *Superwoman*, parlez-nous en un peu…

La série est bimensuelle, donc le rythme est encore plus intense que sur une série ordinaire, mais DC a tenté ici une expérience : nous sommes deux équipes créatives entières, différentes, qui travaillent séparément, mais en parallèle, sur la même série. C'est Phil Jimenez qui a dessiné les premiers numéros et moi j'ai fait les #3-4 puis il a enchaîné #5-6 et moi #7-8, et on avance comme ça. *Superwoman* est un nouveau personnage, arrivé depuis "Rebirth" et on la découvre petit à petit. Elle est très intéressante, elle a du potentiel. Et l'histoire va très vite ! Il s'est déjà passé plein de choses en quelques numéros. C'est comme si on faisait les jeux olympiques ! (rires)

C'est un beau challenge !

Oui ! Comme tout est nouveau, on a plein de liberté. Mais en même temps on a un énorme travail sur les ambiances, les décors, les costumes, les personnages secondaires… Par rapport à une série habituelle, c'est le double de travail, au moins au début ! Et en plus il faut mémoriser des centaines de détails ! Même les costumes ne sont pas simples, il faut se concentrer énormément, mais c'est super !

Vous et Phil n'avez pas le même style. Faire en sorte que ça ne se remarque pas, en fonction de celui qui dessine, ça doit être compliqué, non ?

C'est vrai, mais en termes de storytelling on n'est pas non plus si éloignés que ça. Le mien est un peu plus "cartoony", le sien est plus réaliste, mais on a la même obsession du détail. Et ce n'est pas comme si Bill Sienkiewicz et Terry Dodson dessinaient la même série ! Phil écrit tous les scénarios, les siens et les miens. Il a une vision globale sur la série. Il est très fort pour les expressions et les détails, ses pages sont très riches. Et ça m'a beaucoup aidée de les voir avant de démarrer les miennes. De ce fait, il y a une vraie continuité artistique et stylistique entre nous. Et Phil fait aussi les couvertures de tous les épisodes. Souvent en plus du scénario, il m'envoie un rapide layout de la façon dont il voit la page, comme ça, notre équipe sait à quoi s'attendre et on peut se mettre au travail très vite.

Vous êtes en contact direct tout le temps, alors ? C'est rare aujourd'hui où chez DC et Marvel, ce sont souvent les éditeurs qui font la loi…

Oui, on est en contact direct. On parle beaucoup du projet, des idées des uns et des autres, si une page ou une case ne convient pas, on corrige ça rapidement, quand on est dessus. On s'enrichit mutuellement, c'est très original et très stimulant ce travail à deux équipes ! Et puis avant de commencer, aussi, on a beaucoup discuté de l'ambiance de la série et des personnages afin d'être sur la même longueur d'onde. Mais on a aussi un chef d'orchestre et ça, c'est Eddie Berganza, notre éditeur. Quand on a fini une page, Phil regarde les crayonnés et il donne son accord, et on l'envoie à Eddie qui valide à son tour. Après, on peut affiner des détails, par-ci par-là, mais on a besoin de son feed-back pour avancer.

Je sais que ce n'est pas forcément facile d'en parler, mais à propos d'Eddie Berganza, on a lu sur lui des choses plutôt scandaleuses… Des accusations de harcèlement sexuel… Vous êtes au courant, j'imagine ? Qu'en pensez-vous ?

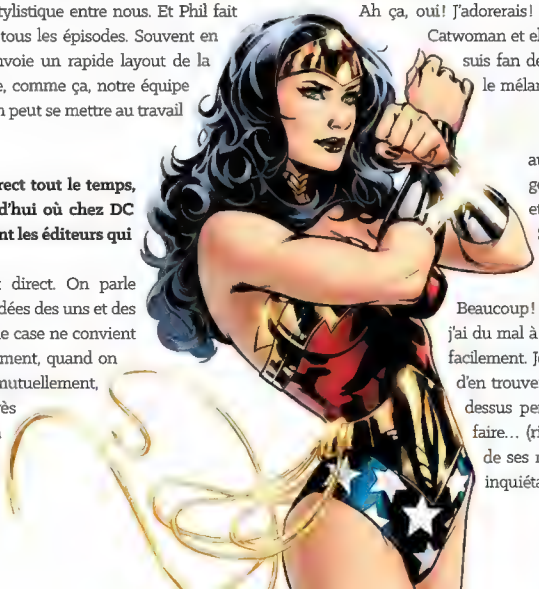
Évidemment, je suis au courant… Je ne dis pas que ce n'est pas vrai ou que ce n'est pas arrivé, je ne remets pas en doute la parole des unes ou des autres, mais ce n'est pas l'expérience que j'ai avec lui. C'est vrai qu'on parle exclusivement de travail ensemble, mais ça fait quand même huit ans déjà que je travaille avec Eddie, et avec moi, c'est vraiment quelqu'un d'adorable et de très discret. J'ai vraiment du mal à l'imaginer dans ces situations… On dirait qu'on parle de quelqu'un d'autre ! Il a été sanctionné. Il est de retour au travail et de mon côté ça se passe très bien…

Phil, votre complice sur *Superwoman* a longtemps officié sur *Wonder Woman*, que vous avez dessinée pour un livre de coloriages, vous vous y verriez ?

Pourquoi pas… J'aime bien presque tous les personnages, en fait… Le seul avec qui j'ai eu vraiment du mal, c'est Ghost Rider… Je ne sais pas précisément pourquoi, mais ça a été difficile pour moi. Et l'histoire aussi était difficile à dessiner pour moi… Je crois que j'ai besoin d'avoir un minimum d'affinités avec un personnage pour le comprendre et ensuite, pour bien le dessiner. Et visiblement Ghost Rider et moi on était trop éloignés ! (rires)

Catwoman, alors ?

Ah ça, oui ! J'adorerais ! J'ai fait quelques couvertures avec Catwoman et elles sont très bien sorties ! En plus je suis fan de chats. Et Catwoman est pour moi le mélange parfait entre le chat et la super-héroïne. Elle est agile, athlétique et fourbe ! (rires) La seule difficulté aujourd'hui pour moi, c'est qu'elle est gérée par le bureau des séries Batman et que moi, je suis rattachée au bureau Superman…



Vous aimez Batman aussi ?

Beaucoup ! Même si je trouve que lui aussi, j'ai du mal à bien le dessiner. Il ne me vient pas facilement. Je dois faire cinquante sketchs avant d'en trouver un qui me convienne, je transpire dessus pendant des heures quand je dois le faire… (rires) Je ne sais pas si c'est à cause de ses muscles, du fait qu'il soit introverti, inquiétant, noir, ou alors ce sont ses

proportions que je ne gère pas bien… Je ne sais pas ! Mais ce que je sais, c'est qu'on ne peut pas se permettre de rater Batman, c'est un personnage trop important… Alors autant ne pas le dessiner tant qu'on n'est pas prêt.

Batman a aussi la chance d'avoir des ennemis extraordinaires, vous aimez dessiner les vilains ?

J'adore ! Ils ont beaucoup de personnalité ! En plus ils ont chacun des caractéristiques différentes et intéressantes. Quand je sais que je dois dessiner un ou une vilaine, je suis trop contente, ça m'amuse énormément ! Par exemple Ella dans *X-Factor* était aussi belle que méchante ! Perfide et sensuelle à la fois. Raffinée, froide, sans aucune morale ni aucun sentiment. Une vilaine extra ! Personnellement, je pense toujours que l'histoire est plus forte quand il y a un bon vilain. Il faut avoir peur de temps en temps… Mais comme souvent, les scénarios d'aujourd'hui transposent dans les comics les problèmes de nos sociétés actuelles, c'est plus compliqué de mettre des méchants dans des histoires aussi réalistes… Alors que dans l'univers Batman, les méchants sont costumés, (au passage, j'aime beaucoup leurs costumes). Mais surtout, comme on sait qu'ils peuvent être horribles, ça rend les choses plus intéressantes ! (rires)

À propos de costumés dans l'univers Batman, Harley Quinn est devenue une star. Mais pensez-vous qu'elle est une vilaine ou une héroïne ?

Elle a été pensée pour être une vilaine, au début du moins, mais on l'aime… Elle est sympathique comme vilaine. Elle fréquente les vilains, mais elle n'est pas très dangereuse, à mes yeux du moins. En plus, elle est drôle, dynamique, je l'aime bien. Je l'ai dessinée un peu pour "Rebirth" et *Bombshells* et sur quelques couvertures, c'était un plaisir.

Techniquement, comment travaillez-vous ? À l'ordinateur ?

Oui, je fais des layouts digitaux – ça me fait gagner du temps. Et je peux zoomer, modifier plus facilement. Puis je passe au dessin classique avec un crayon à mine et une page blanche. Quand je fais une couverture, je préfère le marqueur ou les stylos japonais qui ont une pointe très douce.

Vous vous les faites ramener du Japon ?

Oui ! J'adore le Japon, car je suis allée étudier le dessin à Tokyo quelque temps ! J'aime les estampes japonaises et les mangas. Rumiko Takahashi, Masakazu Katsura, Go Nagai, ce sont des maîtres absolus. Du même niveau que Moebius. Leur travail est incroyable. Et leurs histoires sont magnifiques. Ici en Italie, les mangas sont très populaires et ils sont majoritairement lus par des filles.

D'où la grande question classique, pensez-vous que cela change quelque chose, d'être un dessinateur ou une dessinatrice ?

Non… Je dis toujours que c'est une profession qui utilise beaucoup de techniques. Il y a des règles, des standards à respecter. Et au niveau manuel purement et simplement, les hommes et les femmes sont à égalité ! Comme les dentistes, par exemple ! Après, en termes de cerveau, là aussi pas de différences… Moi, ce que je crois, c'est que s'il y a moins de femmes dans les comics c'est juste parce qu'elles ne se sont pas aussi passionnées que les hommes pour ce métier. Mais ça vient… On le sent !

Comment avez-vous débuté dans les comics ?

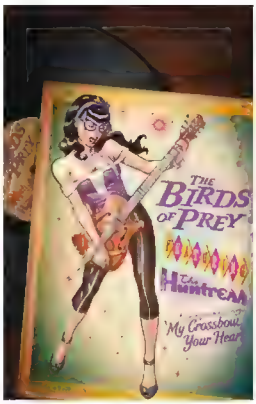
J'ai fait une école pour apprendre à faire de la bande dessinée. Au début je n'avais pas lu beaucoup de comics américains, parce qu'on n'en trouvait pas tant que ça en Italie. J'ai donc démarré d'abord sur des petites productions italiennes, puis j'ai fait une histoire pour Soleil, et là, je me suis dit que le marché américain avait l'air tellement plus grand et surtout plus rapide que le marché européen. Et que j'aurais plus d'espace…

Plus rapide, c'est sûr, mais ce n'est pas un peu trop rapide pour vous ?

Si, je dois bien l'avouer ! Justement, comme ma formation est plutôt franco-belge et que je suis assez minutieuse, la structure même des pages, très élaborée, me pose des problèmes de délai, sur le marché américain. La moyenne dans les comics, c'est vingt-deux pages en deux-trois semaines. Et moi, il me faut plutôt cinq semaines pour faire vingt pages, et encore, juste les crayonnés… Mais j'ai trouvé des éditeurs qui me facilitent la vie ! Il faut comprendre que travailler lentement ne signifie pas que l'on travaille moins bien, au contraire, en termes de qualité ! En tout cas, en ce qui me concerne, *chi va piano, va sano* !

Donc, maintenant votre rythme c'est vingt pages en cinq semaines ?

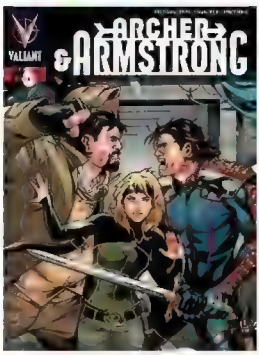
Oui, j'ai abandonné l'idée de faire plus vite, après je ne suis pas contente de mon travail. Et DC me donne l'opportunité de travailler à mon rythme, sans avoir trop la pression des deadlines. Et en plus, je fais deux couvertures régulières, quand je veux, du moment que j'en rends deux par mois. Je fais les couvertures de *Green Lanterns* plus des événements spéciaux sur des thèmes, par exemple Halloween. Je fais aussi quelques spéciaux pour Marvel mais en ce moment c'est surtout DC.



EN HAUT : les Birds of Prey en mode Bombshells, la classe !

CI DESSOUS : Supergirl, une touche de bleu en plus et plein d'énergie !

EN BAS : Green Lantern, le seul "homme" dans les dessins d'Emanuela



EN HAUT : Harley Quinn, Poison Ivy et Batgirl : un trio de choc pour une dessinatrice chic !

AU CENTRE : un petit tour chez Valiant ? Vive l'action !

EN BAS : Starfire : le double de la dessinatrice ? Au moins sa meilleure amie !

Quels souvenirs gardez-vous de votre passage sur *X-Factor* ?

Ah, je ne peux pas oublier cette série, c'était mon premier amour ! L'une des premières séries que je lisais vraiment régulièrement en Italie, à partir du moment où je savais que je voulais travailler pour les USA, c'était justement *X-Factor* ! À l'époque, c'était Ryan Sook qui dessinait la série. Lui aussi, c'est un auteur qui m'a beaucoup influencée. Je regardais ses pages, ses personnages, son storytelling… Au début, on m'avait proposé de travailler sur *X-Men*, j'étais contente, mais quand finalement ça a été *X-Factor*, ça a été vraiment une joie immense pour moi. Je comprenais bien que c'était une série moins importante que *X-Men*, mais pour moi, c'était comme être à la maison. Je connaissais tout le monde. Et puis honnêtement, X-Men pour débuter j'avais un peu peur, je n'avais jamais travaillé pour une série régulière de comics… Moralité, j'ai pris *X-Factor* et je suis restée longtemps sur la série, c'est l'un des travaux les plus longs de ma carrière

"J'adore dessiner les vilains, ils ont tellement de personnalité !"

Vous venez de travailler sur *Supergirl*, vous étiez fan du personnage depuis longtemps ?

Franchement, pas du tout ! (rires) D'abord, en Italie, ce n'était pas un comic-book qui arrivait régulièrement. On avait quelques épisodes comme ça dans des magazines, mais bon, difficile de suivre et de se passionner car c'est un personnage qui n'est pas très populaire ici ! Batman, oui. Superman, oui, même Green Lantern est plus populaire. Mais Supergirl, non… Donc quand j'ai su que j'allais travailler sur cette série, j'ai fait des recherches et j'ai imprimé plein de vieux épisodes pour me servir de références. Je crois que ce que j'ai préféré, c'est l'histoire intitulée "Crucible"…

Vous avez dessiné une version moderne et sympathique de Supergirl, avec du vernis bleu sur les ongles…

C'est un détail, c'est vrai, mais on la voyait toujours avec du vernis rouge, je trouvais que c'était plus dans le ton du personnage, le bleu, elle est jeune, elle est à la mode d'aujourd'hui ! Alors j'ai effectivement demandé au coloriste de changer ça et j'ai été surprise, mais cela a eu beaucoup de succès ! Ce qui a été plus difficile pour moi en revanche, c'est le crossover avec les Red Lantern. Il y avait tellement de personnages que je ne connaissais pas… Et ils sont tous si différents !

Starfire vous a semblé nettement plus facile, non ?

Oui et très amusant ! Starfire est vraiment un personnage qui m'est venu naturellement. Honnêtement, en général, les personnages féminins me viennent facilement. Et Starfire encore plus. Au contraire de Supergirl, elle est marrante, extravertie. Supergirl est plus concentrée sur sa mission, sérieuse, profonde. Starfire est drôle, pétillante, c'était un bonheur de la dessiner.

Quand on voit vos dessins, on pense tout de suite, rétro, Art nouveau, et Dave Stevens, vous assumez ?

Oui, et je pense même que c'est très important de garder, pendant qu'on travaille, ce genre d'influences sous les yeux, pour garder deux ou trois choses vraiment importantes en tête. J'aime beaucoup aussi le tandem Parnotte-Balac, par exemple, et je garde également leurs albums à portée de main. Dave Stevens est à part, c'est vraiment un auteur extraordinaire, avec un trait fin exceptionnel. Sinon je regarde plutôt des auteurs européens, espagnols, ou Moebius. Je pense qu'il faut qu'un artiste soit toujours en mouvement, en recherche, en évolution, même si à la fin il revient à son style, il ne faut jamais s'arrêter d'observer, il faut garder les yeux ouverts sur tout.

Ça a dû vous plaire, de travailler sur *Bombshells* ?

Oui c'était un super projet pour moi ! Il y a un peintre américain des années 1930-1940 à 1960 que j'adore depuis toujours, c'est Gil Elvgren. Il faisait des publicités et il a été une source d'inspiration incroyable pour mes Bomshells ! J'adore cette période, je trouve que pour les femmes, c'est l'explosion du style, de l'élégance, des coiffures. et du coup, elles étaient super belles !

Vous n'avez plus le temps de travailler pour d'autres éditeurs comme Valiant ?

Pas cette année, non. En plus de ce dont on a déjà parlé, je travaille aussi sur un grand projet pour Warner Bros, je fais des designs pour l'entertainment, le merchandising. Je ne peux pas trop en dire, désolée… (ndlr : sans trop en dévoiler, les statues inspirées de ses designs sur *Bombshells* sortiront cet hiver).

J'ai lu quelque part que vous aimiez les personnages avec des ailes, c'est vrai ?

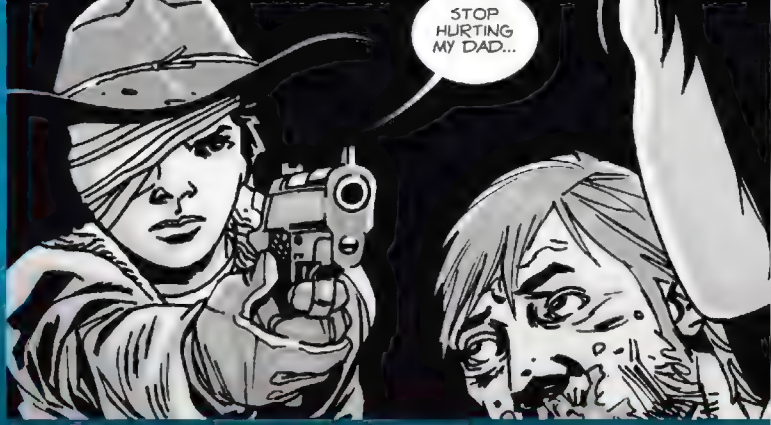
J'aime les personnages qui volent, en général. Ils sont libres ! Et me permettent des tas de perspectives différentes, donc oui je les aime. Finalement, j'ai eu assez peu d'occasions de dessiner des personnages ailés… À part Archangel, et je faisais très attention, je dessinais tous ces détails des ailes. C'est très scénographique, les ailes, je trouve ça beau, malheureusement j'ai surtout dessiné des personnages qui volent, mais qui n'ont pas d'ailes ! (rires)

Propos recueillis par Lise Benkemoun

WALKING DEAD

ROBERT KIRKMAN EST-IL LE "HOMÈRE DU XXIe SIÈCLE" ?

Dans les années 1960, alors qu'il entamait une tournée de conférences dans les campus américains, Stan Lee fut abordé par un jeune étudiant qui, constatant qu'il lançait une foule de nouveaux surhommes et donc par extension une nouvelle mythologie, n'hésita pas à le comparer à un Homère contemporain. L'éditeur en chef de Marvel s'empressa d'aller répéter aux journaux qui l'interviewaient que c'est ainsi qu'on le surnommait dans les universités. Et c'est de cette façon qu'on installa sur le long terme le surnom de "Homère du XXe siècle" en ce qui le concernait. Dans les faits, et dans le style, Lee est pourtant très éloigné de l'approche d'un Homère. Son talent repose plus sur la gouaille de ses dialogues. On serait tenté de dire que Stan Lee, c'était un peu le Michel Audiard des comics de l'âge d'Argent. S'il fallait chercher un Homère, ce qualificatif conviendrait sans doute mieux à son ancien compère Jack Kirby, qui pensait souvent en termes cosmogoniques, et qui partait dans de grandes fresques qui racontaient l'histoire de l'univers. Il s'interrogeait en particulier sur les rapports entre les humains et les dieux (Thor, Eternals, New Gods...). Il n'en reste pas moins vrai que, pour les raisons évoquées, c'est Lee qui s'imposa comme le Homère du XXe siècle dans l'esprit de plusieurs générations de lecteurs. Il n'aura cependant échappé à personne que nous avons changé de siècle et que la question se pose. Qui donc pourrait être considéré comme un Homère du XXIe siècle ? L'intitulé de cet article vous aura mis sur la voie : nous pensons ni plus ni moins que, pour ce que l'on connaît de ce jeune siècle de comics, Robert Kirkman convient tout à fait à cette définition. Il a des points communs avec Lee et Kirby mais ce sont surtout les archétypes qu'il manie (en particulier sur *Walking Dead*) qui soulignent chez lui un raisonnement mythologique. Pas de "nouveaux dieux" au programme (encore que certains personnages d'*Invincible* se prêteraient bien à cette notion). À sa manière, Kirkman réécrit *L'Odyssée*.



La relation de Rick avec son fils Carl est un élément important de *Walking Dead*. Ne sont-ils pas les Ulysse et Télémaque de la saga ? Tandis que Shane (en bas, page de gauche) serait l'équivalent des prétendants de Pénélope ?

HEUREUX QUI, COMME ULYSSE...

En 1968, en tournant *La Nuit des morts-vivants*, le réalisateur américain George Romero [illegible] c'est-à-dire que non seulement il faut échapper [illegible] infecter – comme pour les vampires et autres loups-garous –, mais que les autres survivants eux-mêmes sont un danger, souvent prêts à sacrifier l'un pour sauver l'autre. En 2003, Robert Kirkman ne fait que reprendre à son compte les préceptes de Romero. Ses héros s'accommodent graduellement de la présence de zombies, mais ils doivent surtout en découdre avec d'autres groupes de survivants, plus rusés, dont certains sont cannibales. Kirkman s'inspire aussi du film *28 jours plus tard*, dans lequel le héros s'éveille d'un coma pour découvrir une Grande-Bretagne ravagée par un virus monstrueux. Des emprunts multiples, donc, mais pourtant, si l'on y regarde bien, la structure de *Walking Dead*, évoquent Homère et plus spécialement le périple d'Ulysse. Oui, dans un premier temps, ce sont les différences qui sautent aux yeux : dans *L'Odyssée*, le navigateur et roi d'Ithaque passe une dizaine d'années à essayer de rentrer chez lui pour retrouver son épouse. Dans *Walking Dead*, les zombies sont partout et tout refuge n'est que plus ou moins temporaire. Rick Grimes ne cherche pas à revenir dans un lieu idéal de son passé, dont il serait éloigné géographiquement, mais il s'efforce, là où il va, de recomposer le cocon familial. Le parallèle avec le retour à Ithaque intervient en fait très tôt dans la BD. Revenu à lui, Grimes retrouve rapidement son fils et sa femme, Lori. Mais cette dernière, entre-temps, qui avait toutes les raisons de le croire mort, a cédé aux avances du meilleur ami de Rick, Shane. Très vite, les deux hommes en viendront à s'affronter, Shane ne se comportant pas autrement que les prétendants de Pénélope – il périra, comme eux. Si la relation entre Rick et son fils a tous des liens entre Ulysse et Télémaque, le rôle de Lori n'est pas identique à celui de Pénélope, à plus forte raison parce qu'elle meurt dans une phase ultérieure de la BD. Ce n'est donc pas comparable, au demeurant, avec le "happy end" que connaît Ulysse à la fin de *L'Odyssée*. Mais la situation relève d'un autre mécanisme "homérien".

WALKING NEKUIA

Après la mort de son épouse, Rick Grimes prend l'habitude, pendant un certain temps (des années, en termes de publication de la série) d'utiliser un téléphone avec lequel il croit communiquer avec la défunte, qui lui apparaîtra aussi à l'occasion. Ulysse lui aussi a sa "vision des morts" dans le chant XI de *L'Odyssée*, un passage intitulé la Nekuia (le cadavre ou la dépouille). Ulysse y utilise un rituel qui consiste à sacrifier de la nourriture et du sang, car les morts reviennent de l'au-delà en étant affamés et assoiffés, et il peut, par conséquent, converser avec différentes personnes décédées, y compris sa mère, Anticléa. Rick Grimes a donc lui aussi son équivalent du rituel de la Nekuia, si ce n'est, bien entendu, que dans le contexte de la BD, les voix n'existent que dans la tête du héros, là où Ulysse est supposé avoir réellement parlé avec les âmes des disparus. Encore que cette histoire de morts qui reviennent affamés fait également penser, de manière évidente, à certains autres éléments de *Walking Dead*. Si l'on veut s'attacher au moindre détail, on peut aussi noter que l'un des plus terribles adversaires de Rick Grimes, de Michonne et des autres survivants est le Gouverneur, qui emprisonnera un temps plusieurs d'entre eux. Le Gouverneur – qui lui aussi n'a qu'un œil –, est-il pour autant un équivalent de Polyphème, le cyclope qu'affrontera Ulysse ? La chose peut être considérée comme capillotractée. Il n'en reste pas moins vrai qu'elle vient s'ajouter à une liste de ressemblances assez prononcées entre le comic-book moderne et l'œuvre antique. Typiquement, quand Rick et sa bande apprennent à se faire passer pour des morts en se recouvrant d'entrailles, de manière à tromper les zombies, on n'est pas loin d'une ruse semblable que celle du Cheval de Troie. Ce stratagème est inventé par Ulysse dans *L'Iliade* d'Homère, et non pas dans *L'Odyssée*, certes, mais rappelant clairement le moment où l'équipage d'Ulysse échappe au cyclope en se cachant sous des moutons. Polyphème, dont l'œil a été crevé, ne peut plus s'orienter qu'en comptant sur son sens du toucher et sur son odorat. Ulysse et Rick apprennent tous les deux à tromper les sens de leur ennemi. Et si l'on évoque l'œil crevé du cyclope, soulignons également que dans la BD, tout comme dans la série TV, les survivants ont l'habitude de se débarrasser des rôdeurs en leur plantant

CI-DESSUS ET EN DESSOUS : les confrontations avec des morts-vivants, Rick Grimes et les autres survivants ne les comptent plus... Ulysse, lui aussi, avait croisé des âmes revenues de l'Enfer, totalement affamées.

des choses dans la tête, assez directement dans les yeux. Autres ennemis : dans le chant X, Ulysse et ses hommes affrontent les Lestrygons, qui se repaissent de chair humaine. Rick Grimes et les autres protagonistes de *Walking Dead* seront eux aussi confrontés à des cannibales (les "chasseurs" dans la BD, identifiés dans la série TV comme étant la communauté de Terminus, promettant un refuge à leurs victimes pour mieux les tromper). Dans la structure du récit des deux auteurs, on trouve aussi les mêmes pauses, les mêmes ellipses. Dans sa progression, Ulysse, roi d'Ithaque, va parfois s'arrêter plusieurs années dans une île, où il est mi-réfugié, mi-prisonnier, comme chez Circé par exemple. Rick Grimes, si l'on pousse les choses sur le plan étymologique, c'est le "roi sombre", qui avance sur la route... sauf quand il trouve des endroits où trouver refuge, au besoin pendant des années. Le "bond dans le temps" dans *Walking Dead #127* (début du tome 22), qui reprend l'histoire deux ans après les événements précédents, reprend exactement la même technique narrative.

L'ODYSSÉE, MAIS À L'ENVERS

On comprendra que les deux histoires appartiennent, malgré la différence des époques, à un genre commun, les récits de voyages initiatiques. Il n'est donc pas étonnant de leur trouver des similitudes, à plus forte raison puisque des chercheurs, principalement Joseph Campell, auteur de l'essai *Le Héros aux mille et un visages*, se sont attachés à souligner l'existence d'un monomythe universel. Le héros-type en est une sorte de protagoniste migrant qui non seulement est lancé dans une quête mais qui passe par un certain nombre de contrées et d'étapes. En suivant les développements de Campbell, on peut comprendre qu'il y a des éléments de *L'Odyssée* que l'on peut retrouver dans des œuvres aussi différentes que *L'Épopée de Gilgamesh*, *Star Wars*, le manga *Lone Wolf & Cub*, les écrits de Tolkien ou

Depuis le Spider-Man de Stan Lee, on sait que le passage dans la durée verra le héros progresser, perdre des êtres chers et les regretter tout en se posant des questions existentielles. Le héros classique éternel victorieux, ne peut que se demander ce qu'il l'attend au bout du voyage. Pour autant, dans ces autres œuvres, on ne fait pas aussi directement le rapprochement avec Pénélope, Télémaque, Ulysse ou les cannibales. La question qui se pose est donc de savoir si Kirkman emprunte délibérément à *L'Odyssée*. Et plus exactement s'il est conscient d'en reproduire la structure à l'envers. C'est-à-dire que si l'on y regarde bien, Rick Grimes part de la confrontation avec le prétendant de son épouse et de ses retrouvailles avec cette dernière en faisant le chemin à l'envers, en croisant ses équivalents du cyclope et des Lestrygons pour arriver, maintenant à un stade où il est le leader d'une armée. Le *Walking Dead* actuel, avec ses histoires de guerres, ses querelles de royaumes et de sièges de communautés en serait ainsi une représentation de *L'Iliade*, récit parallèle et imbriqué à celui de *L'Odyssée*. Certains pousseront la chose jusqu'à s'intéresser aux dérivés télévisuels de la série, en s'intéressant par exemple au fait qu'une partie de la saison 2 de *Fear the Walking Dead* représente justement les personnages sur un bateau naviguant d'île en île, de plage en plage. Mais analyser ce genre d'éléments est compliqué, puisque le scénario des séries TV passe par une "writer's room" et que, si rien ne sort qui ne soit validé par Kirkman, il est donc difficile de savoir si tel ou tel apport vient bien de lui. Peu importe, en un sens, puisque dans l'état, ce qu'on trouve dans la BD suffit à évoquer cette piste "homérique". Robert Kirkman n'est pas mythologique exclusivement dans la série *Walking Dead*. Les héros d'*Invincible*, d'*Outcast* et d'autres séries du même scénariste relèvent également du voyage du héros. Kirkman n'est pas non plus le seul scénariste contemporain à posséder une écriture qu'on peut qualifier de mythologique. Grant Morrison, Rick Remender ou Jonathan Hickman, sous divers angles, pourraient relever de cette logique. Mark Millar, avec des projets comme *Jupiter's Legacy*, entre aussi dans ce cercle. Ce n'est pas un critère qualitatif. Chacun organisera ses préférences d'auteurs dans l'ordre qui lui convient. Mais il s'agit bien de parler d'une typologie. À travers *Walking Dead*, on voit bien que, consciemment ou pas, Kirkman est l'auteur de comics actuel qui s'approche le plus du répertoire de Homère (Frank Miller, en revanche, même s'il produit des choses – déjà anciennes – comme *300* n'entre pas dans la même catégorie). La vraie différence, au bout du compte, est de nature philosophique et religieuse. Dans son malheur pendant ses années d'errance, et même quand il a certains dieux contre lui, Ulysse est le reflet d'une culture polythéiste, il ne doute pas de l'existence de puissances supérieures qui peuvent, sous certaines conditions, soutenir sa cause. Rick, Carl, Michonne et les autres existent dans un monde où, au contraire, l'intervention providentielle n'est pas au programme, où l'humain a la sensation d'être abandonné. Ulysse savait qu'il rentrait à la maison. Comme on l'a vu, Grimes et son entourage, eux, font le chemin de *L'Odyssée et de L'Iliade* à l'envers. Ils viennent de foyers qu'ils savent avoir perdus et l'espoir n'est pas de mise. En tout cas, pas à ce stade de l'histoire.

LA SOCIÉTÉ SOUS UNE LOUPE

En définitive Kirkman est un "Homère du XXIe siècle" (dans l'univers des comics s'entend) également pour sa fresque sociale. À tort ou raison, quand on veut saisir les fantasmes et les modes de pensée de la Grèce antique on se tourne vers ses récits épiques. Non pas qu'il s'agisse de penser réellement qu'il y avait des dieux survolant Troie ou une sorcière transformant les gens en porcs, mais bien d'établir que la société de l'époque se projetait, se reconnaissait dans les rapports et les réactions décrites. Au moins sur ce niveau-là, plus sociologique, Stan Lee était, lui aussi, un témoin de son temps en introduisant ses "héros à problème" et en creusant leurs névroses, leurs obsessions. Robert Kirkman – comme Romero dans ses films de zombies – en fait de même dans l'écriture de ses séries, à plus forte raison dans *Walking Dead*, dans laquelle les protagonistes ne cessent de se poser la question de la société à reconstruire, avec en toile de fond des questions liées au contrôle des armes, à certaines formes de communautarismes ou, inversement, à l'individualisme. *Walking Dead* est une "capsule temporelle", sous le vernis des zombies, c'est une photographie de notre époque.

Xavier Fournier

CI-DESSUS : les "Chasseurs" sont-ils en fait des cannibales, comme les Lestrygons ?

SUR LA GAUCHE : le Gouverneur, équivalent de Polyphème ?

EN BAS : à la différence de Pénélope, Lori Grimes n'est pas le but du périple de son mari. Mais c'est aussi parce que la structure de *Walking Dead* semble se dérouler dans le sens inverse de *L'Odyssee*.

IN MEMORIAM

STEVE DILLON (1962-2016)

LE DESSINATEUR ANGLAIS STEVE DILLON, COMPÈRE RÉGULIER DE GARTH ENNIS SUR DES SÉRIES COMME *PREACHER* OU *PUNISHER* A ÉTÉ EMPORTÉ PAR LA MALADIE À L'ÂGE DE 54 ANS, ALORS QU'IL SÉJOURNAIT AUX USA. DE FAÇON TROP RAPIDE, TROP INJUSTE, APRÈS AVOIR LUTTÉ CES DERNIÈRES ANNÉES ET ÊTRE RESTÉ UN ARTISTE, UN VRAI, JUSQU'AU BOUT.

Steve Dillon... Steve Dillon, le dessinateur anglais qui nous avait accompagnés, qui VOUS avait accompagné sur *Animal Man*, *Hellblazer*, *Preacher* ou encore *Punisher* était malade depuis un certain temps déjà. Il avait "fondu". Mais il était parti quelque temps aux USA, histoire de participer à la New York Comic Con (en particulier pour participer au stand de Hero Initiative, pour soutenir les artistes dans le besoin) et de faire la tournée des potes. C'est là-bas, en Amérique, qu'il s'est éteint, finalement terrassé, fin octobre. D'un bout à l'autre de son parcours, on retiendra qu'il y est allé à l'envie. Parce qu'il sentait les choses comme ça. Steve Dillon, qui s'était dit qu'il voulait percer dans la BD, a poussé la porte de Marvel UK quand il avait 16 ans, en 1979 et il ne s'était plus arrêté de produire ensuite... 37 ans après, la somme de l'œuvre est considérable.

Steve Dillon, c'est le rejeton d'une génération d'auteurs anglais, qui s'éclataient à dessiner dans *2000 AD* les aventures de Judge Dredd et d'autres créations de science-fiction punks et délirantes, qui faisait un doigt d'honneur à l'avenir. Ça se lisait comme une danse pogo. Et là-dedans ? Le style de Dillon se reconnaissait entre mille, il se nourrissait des autres dessinateurs de sa génération. Les personnages de Dillon avaient (et auront toujours) ce côté posé, net... C'est la mouvance des Gibbons, des Bolland. Si ce n'est que les créations de Dillon ont cette petite moue du calme avant la tempête. Car l'artiste s'est construit un style qui en bloquait certains, autant qu'il en faisait délirer d'autres. Jean-Pierre Dionnet, en apprenant sa disparition, postait sur les réseaux sociaux cette définition très juste : « *Il ne dessinait pas "bien", il dessinait avec conviction. Punk qui tirait le plus possible du minimum d'accords appris entre potes. Il ne fit jamais de concessions.* »

Steve Dillon, c'était un "punk propre", un peu comme quelqu'un qui prendrait le temps de dresser une belle nappe blanche afin qu'on repère mieux la petite tache de sang qu'il s'apprête à y poser. Cet effet de contraste, il sera encore plus apparent, pertinent, quand Dillon rejoindra Garth Ennis sur une de leurs collaborations phares : *Preacher*. Dans un hommage déchirant, posté après la mort de l'artiste, Ennis se souvient de comment ils se sont rencontrés, en 1989, lors d'une soirée de beuverie et comment, alors que le reste des gens étaient déjà "tombés", ces deux-là se sont retrouvés, au bout de la nuit, éméchés, à échanger sur leurs visions des comics et à se rendre compte qu'ils avaient la même. Ensemble, donc, ils produiront *Preacher*, qui reste une référence. À l'époque, Vertigo était plutôt tourné vers un fantastique très onirique, baroque, *Hellblazer* (sur lequel Dillon a également travaillé) étant un peu éclipsé par des séries comme *Sandman*, *Shade* ou *Doom Patrol*. *Preacher* et son histoire de prêtre ayant plus ou moins perdu la foi, mais investi, malgré lui, par un pouvoir divin et entouré de gueules cassées, c'était beaucoup plus rock'n'roll et irrévérencieux. Il convient de souligner que c'est Jean Wacquet,

YOU CAN'T BREAK LOOSE IN TIME. YOU HAVEN'T THE SPACE TO THROW THE GUN. MAYBE KNOCK ME OFF MY AIM.
I'VE GOT MY BACK TO YOU. I'M WEARING KEVLAR. IT'S GOT TO BE A HEADSHOT.
NOW WAIT A MINUTE --
IF YOU DON'T SHOOT YOU'VE GOT A DEATH ON YOUR CONSCIENCE. A DEATH YOU COULD HAVE PREVENTED.
IF YOU DO SHOOT, YOU'RE A KILLER.
WHAT KIND OF A CHOICE IS THAT...?

À gauche : en plus de *Preacher* adapté sur AMC, les épisodes du Punisher dessinés par Dillon avaient inspiré récemment une partie de la saison 2 de *Daredevil*.

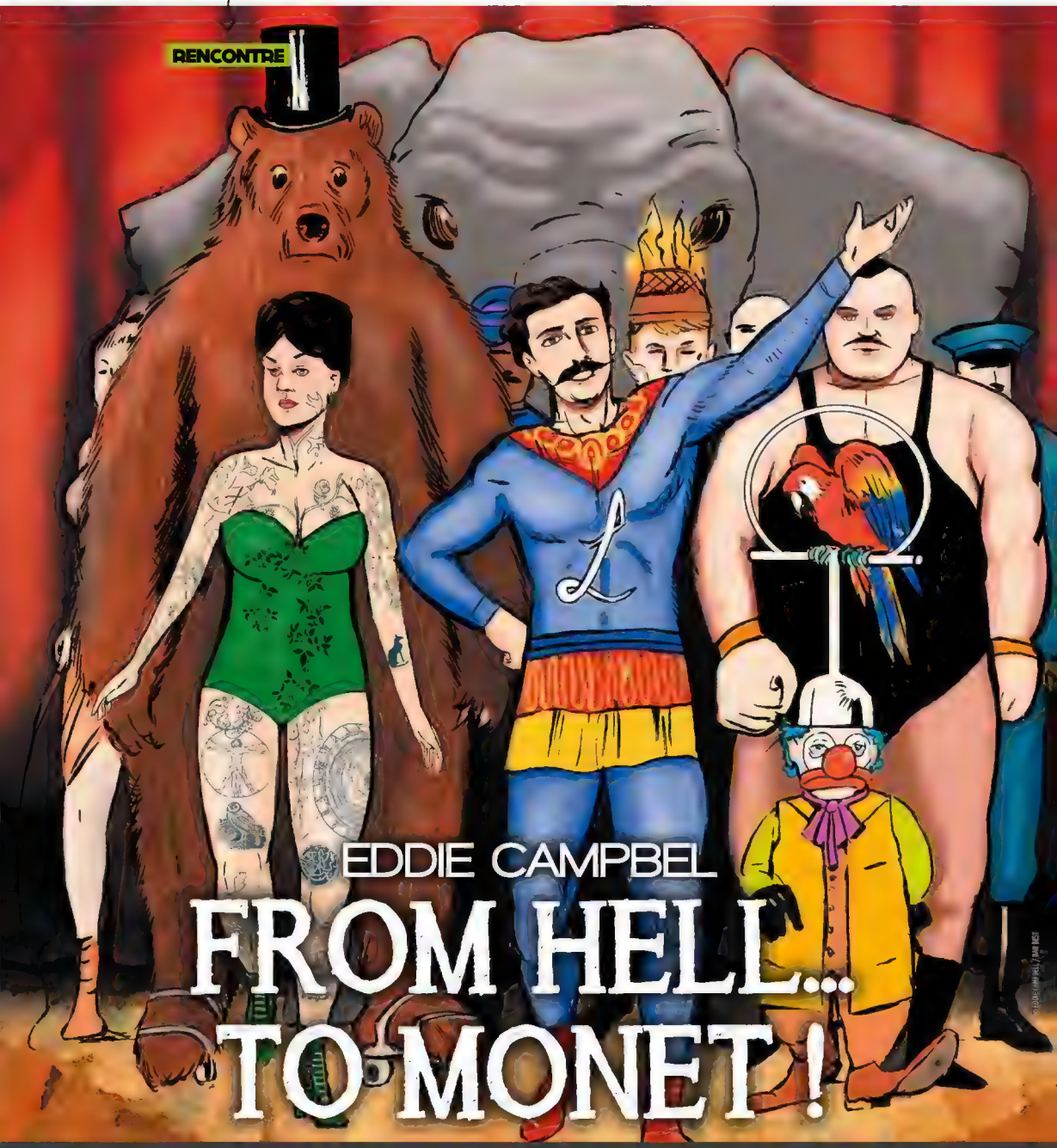
Ci-dessus : *Nighthawk*, un exercice de style autour de Batman et du Joker.

à l'époque chez Le Téméraire (aujourd'hui chez Soleil), qui, le premier, aura fait connaître cette BD au public français, même si elle mettra des années à être traduite *in extenso*, chez d'autres éditeurs. Jean Wacquet aussi, en apprenant la nouvelle de la disparition de l'artiste, ne cachait pas son émotion : « *Steve Dillon n'est plus.* Preacher tome 1 *est la première BD que j'ai éditée. La série était excellente. Steve Dillon l'était encore plus.* » Avec le succès de *Preacher* (plus immédiat aux USA qu'en France), la doublette Ennis/Dillon pourra ensuite s'installer chez les Marvel Knights pour y réveiller le Punisher, débouchant sur un nouveau chef-d'œuvre. Et là encore le style de Dillon, moins bourru, moins massif que la plupart des dessinateurs étant déjà passés sur le personnage, fait mouche. Il faut s'y habituer, c'est vrai. C'est comme entrer dans une eau qui semble un peu fraîche, mais qui s'avère être délicieuse. Mais le contraste est à nouveau là. Le logo en forme de crane porté par le Punisher, avec son blanc impeccable, n'est là que pour jouer le rôle de la nappe blanche dont nous parlions plus tôt, histoire de faire ressortir par ailleurs toute la violence du personnage. L'artiste dessinera également les premières années de *Wolverine Origines*, *Ultimate Avengers*, *Supreme Power : Nighthawk*, *Thunderbolts*, entre autres choses. Mais ses années Marvel resteront marquées par Frank Castle.

"Punk qui tirait le plus possible du minimum d'accords appris entre potes. Il ne fit jamais de concessions."

Le Punisher, Dillon y reviendra plusieurs fois par la suite, pas forcément avec Ennis. Il travaillera aussi avec Jason Aaron, plus récemment encore avec Becky Cloonan, pour une relance du personnage qui a commencé il y a quelques mois aux USA. Directement touchée par la nouvelle, la scénariste ne cachait pas son désarroi : « *Je ne peux toujours pas le croire. Travailler avec une telle légende, cette année a été l'un des grands moments de ma carrière.* Preacher *a tout changé pour moi quand j'étais jeune. Cela a changé ma perception de ce que je pensais des comics. C'était un honneur d'écrire* Punisher *pour lui.* » Dillon, c'était un Bacchus, le bon fêtard, celui qui avait un verre greffé à la main mais qui n'en faisait rien de triste. L'alcool ça le rendait poète, quand bien même un poète un poil destroy mais jamais désagréable. Des douzaines d'artistes se souviennent de lui – le contact facile, la pinte trinquée en échange d'un sourire. Il y a quelque chose s'assez marquant quand on reprend *Preacher*, c'est que le héros principal ressemble un peu à Dillon jeune mais qu'à l'inverse, la personnalité de l'artiste est sans doute mieux représentée en Cassidy, l'ami du héros mais aussi un éternel fêtard. Ces derniers mois, Dillon avait d'ailleurs pu voir *Preacher* devenir une série télévisée sur AMC. On peut penser ce qu'on veut du résultat à l'écran mais, par rapport à certains auteurs disparus sans voir leur travail reconnu (leur héritage créatif exploité seulement après leur mort), il aura au moins profité de ce moment... Le mot de la fin, il revient à son compère, à celui dont il fut le témoin de mariage et qui "fermait le bar" avec lui, Garth Ennis, forcément : « *J'ai bu avec Steve Dillon de Dublin à Belfast, de Londres à Glasgow, de San Francisco à New York. Et je n'ai aucune raison de m'en plaindre. T'chin, mon pote.* »

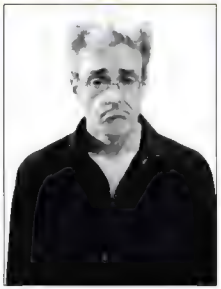
RENCONTRE



EDDIE CAMPBEL

FROM HELL... TO MONET !

EDDIE CAMPBELL EST UN AUTEUR DE BD ÉCOSSAIS, MONDIALEMENT CONNU POUR SON TRAVAIL AVEC ALAN MOORE SUR *FROM HELL*. IL EST AUSSI LE CRÉATEUR D'*ALEC*, L'UNE DES PREMIÈRES BD AUTOBIOGRAPHIQUES AU MONDE ET UNE FIGURE DU MILIEU DES COMICS INDÉPENDANTS. FAN DES IMPRESSIONNISTES ET DE FRAZETTA, SON REMARQUABLE ET STUPÉFIANT *MONSIEUR LÉOTARD* PARAÎT CES TEMPS-CI EN VF, AUX ÉDITIONS ÇÀ ET LÀ. UNE PETITE DISCUSSION S'IMPOSAIT !



- *Alec*
- *Deadface* (Harrier Comics)
- *From Hell* (Taboo)

M. Léotard, votre dernière BD à paraître en France se déroule dans un cirque, vous aviez une fascination pour cet univers particulier ?
Non, franchement pas. On s'est intéressés à Jules Léotard (célèbre trapéziste du XIXe siècle, n.d.l.r) comme personnage, il semblait avoir une sacrée personnalité. Le seul problème auquel on a été confrontés rapidement, c'est qu'il est mort très jeune ! On a donc dû lui inventer un neveu pour mener à bien les aventures qu'on voulait lui prêter. Vous connaissez le film *Forrest Gump* ?

Bien sûr !
C'est le genre de personnage qu'on voulait créer ! Qui soit présent à plusieurs moments clés de l'Histoire, complètement par accident pendant près de 60 ans. Quelqu'un d'innocent et de naïf. L'idée du cirque nous a servis seulement parce que, par définition, un cirque voyage. C'était pratique, c'est tout.

Vous connaissiez Léotard depuis longtemps ?
Non, on l'a croisé sur notre chemin. En revanche, depuis longtemps j'avais en tête les paroles de Will Eisner qui disait que les ancêtres des super-héros étaient les gens du cirque. Par exemple Rubberman qui est l'ancêtre de l'homme élastique, ou les magiciens, par exemple. Tous les super-héros ont eu leurs prototypes dans le cirque. Tous très old fashion et un peu curieux, comparés à leurs "descendants". Avec en plus un côté maladroit et curieusement ordinaire… Étrange et un peu tordu… Qui nous semblait un bon sujet. Par exemple, le Rubberman n'a pas tout le corps élastique, juste le menton, ou un autre endroit du corps ridicule, comme ça… Des gens bizarres comme ça, c'est du pain bénit pour un dessinateur !

À l'intérieur de ce livre, vous expérimentez aussi différents styles de dessins…
Oui et tant mieux ! Chaque bouquin doit être un objet unique à mes yeux. Je ne veux pas qu'Eddie Campbell ait un style à lui. Je veux que chaque livre ait son propre style, parce que chaque livre est une nouvelle aventure. Donc le bouquin que je fais en ce moment n'aura j'espère, rien à voir avec les précédents. Je travaille avec Audrey Niffenegger, l'auteur de *Time Traveler's Wife*, qui se trouve être ma femme. J'adapte ses histoires courtes en comics et pour chaque histoire, j'expérimente un autre style. Je me demande ce que l'histoire demande, ce dont elle a besoin. Ce qui la rendra différente des autres histoires. Je ne prends jamais mon crayon pour continuer ce que je faisais précédemment. Chaque nouvelle histoire est une nouvelle expérience pour moi et j'espère pour le lecteur. Dans ce livre, certaines sont très réalistes, d'autres presque super-naturelles. Audrey aime les histoires étranges… Bizarres… Un brin macabres, même ! (rires) Dans celle que je dessine en ce moment, le personnage déménage et déterre son chat, enterré dans son jardin pour pouvoir le déménager avec elle… C'est curieux pour moi qui aime les histoires pleines de soleil et d'humour ! Bien sûr, vous me rétorquerez que j'ai dessiné *From Hell*, mais quand c'est moi qui écris une histoire, elle est toujours drôle, gaie, optimiste ! Je sais, c'est paradoxal, parce que les gens me connaissent surtout pour mon travail sur *From Hell*…

Dans *Léotard* on aborde aussi le thème de Jack l'Éventreur, comme dans *From Hell*, vous aimez ça ou c'est juste un passage obligé parce que vous êtes anglais ?
Ça ne m'intéresse pas plus que ça… et c'est drôle justement parce qu'en Angleterre tout le monde a une histoire à raconter sur cette histoire, mais moi pas ! Je vous l'ai dit, je n'aime même pas l'horreur en tant que genre ! Les histoires de meurtres, les trucs de monstres, ça ne m'intéresse pas, généralement ! Mais je pense que justement c'est aussi pour ça que *From Hell* a marché ! Je n'étais pas fasciné par le côté sombre de l'histoire, je voulais juste la dessiner de manière factuelle, réaliste, comme la vie ordinaire des gens. On n'en a pas rajouté sur le côté laideur. Et c'était bien comme ça.

Vous avez aimé le film tiré de *From Hell* ?
Franchement, non… Justement, à mes yeux, ils en ont fait un Cluedo, une simple histoire de crimes et de mystère et franchement, pour nous, ce n'était pas ça l'important dans le bouquin…

Qu'est ce qui était important pour vous ?
On s'intéressait surtout à la société qui était en train de se monter à cette époque, sur le modèle de la société victorienne. Ceux qui ont le pouvoir, ceux qui n'en ont pas, comment on l'acquiert et on le conserve. La façon dont les choses arrivent. Et des choses encore plus abstraites, comme l'architecture du temps. La façon dont certains événements se répètent et seraient prévisibles d'une certaine manière, pour qui regarderait attentivement… Alan était particulièrement intéressé par la position des femmes dans cette société patriarcale. *From Hell* pour nous, c'était un bouquin philosophique, pas un bouquin vulgaire truc où on cherche qui a tué qui… Et il me semble que c'est tout ce que le film montrait…

De quoi étiez-vous le plus fier quand *From Hell* est sorti ?
D'une certaine manière, ce qui m'intéresse toujours, c'est la vie des gens, au jour le jour. Si vous avez vu Alec, par exemple, une autre de mes séries, vous verrez qu'il y a pas mal de points communs avec *From Hell*. Et du coup, c'est ça que j'ai aimé et dont je suis fier : d'être parvenu à réaliser cette histoire extraordinaire, mais d'un point de vue "ordinaire". On n'en a pas fait un gros

drame victorien. Au contraire, les scènes de sexe par exemple étaient très simples, et les meurtres n'étaient pas glamours. Ils étaient juste horribles et inévitables et dégoûtants. Il y a une honnêteté là-dedans qui me plaisait et dont je suis content jusqu'à aujourd'hui.

Vous avez écrit plusieurs scénarios seul et plusieurs avec des comparses, ça vous plaît l'écriture à quatre mains ?

La moitié du temps je fais mes bouquins seuls et entre deux de mes bouquins, j'aime bien en faire un avec quelqu'un d'autre. Je n'ai pas besoin d'écrire avec quelqu'un, mais c'est agréable. C'est comme aller dîner avec quelqu'un au lieu de manger seul ! C'est chouette. J'aime bien la sociabilité qu'il y a dans cette collaboration.

De quand date la parution originale de Léotard ?

D'il y a neuf ans déjà ! J'ai mis un an à le faire. L'édition américaine est parue en 2008… Je suis content qu'il arrive enfin en France ! Ça s'appelait *The amazing remarquable Monsieur Leotard*, comme en français. J'aime bien ce titre, il correspond bien au bouquin.

Vous avez fait beaucoup de recherches sur la période et notamment sur les costumes ?

J'en fais toujours pas mal, oui ! D'autant plus que Léotard lui-même a été le premier à porter un costume pour faire des acrobaties ! Il a inventé le costume collant, moulant. Il a même écrit son autobiographie. J'ai eu un peu de mal car il fallait la lire en français… Je l'ai étudié à l'école pourtant, cette langue, je devrais le parler mieux… Mais à chaque fois que je viens en France, il y a quelqu'un pour m'aider, me traduire, donc je fais partie de ces British ennuyeux qui ne font pas assez d'efforts pour parler français, (rires). Toutes mes excuses…

Qu'est ce qui a été difficile sur ce projet ?

Je ne me souviens pas trop… C'était vraiment un plaisir du début à la fin. Les doubles pages ont été un peu un challenge, mais c'est tout. Je pense même que ça pourrait faire un super film. Je suis étonné que personne n'ait voulu le faire. Il y a pourtant plein de scènes intéressantes. Ce que je préfère personnellement, c'est l'histoire d'amour entre Léotard et la fille tatouée. C'est assez original parce qu'à la fin, comme le bouquin couvre une large période, ils sont assez vieux quand ils se retrouvent, et pourtant ils s'aiment toujours… Je trouve ça touchant.

C'est un album qui m'a semblé très "européen", on ne vous l'a pas dit ?

Pas vraiment… J'essaye de créer un style particulier pour chaque album. Dans celui-ci, ce qui est important et original, je crois, ce sont les marges, les notes. Ainsi même un personnage qui est mort dans le bouquin, dans l'histoire principale je veux dire, peut continuer d'exister ou de parler dans les marges… C'est un espace intéressant où les personnages peuvent aussi se rencontrer…

"Je ne veux pas qu'Eddie Campbell ait un style à lui. Je veux que chaque livre ait son propre style."

Dans Léotard, vous avez également dessiné un épisode intéressant, où il rêve pendant de longues pages…

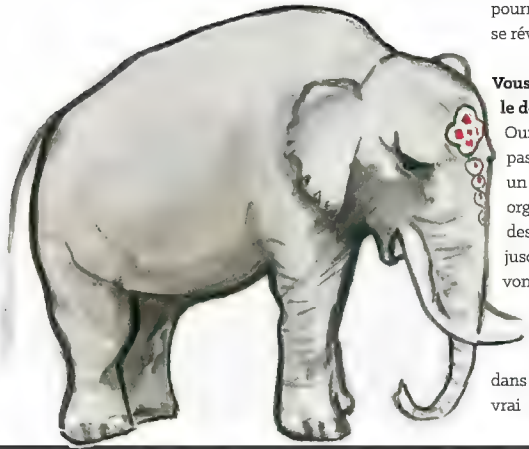
Ça, c'était plus de la triche… J'avais un trou de dix ans dans l'action, pendant lequel il ne se passait rien… Et j'ai pensé : s'il pouvait se mettre dans un lit et se réveiller 10 ans plus tard, ça m'arrangerait bien ! Comme ça, il se réveillerait plus vieux et je pourrais continuer ! Et c'est ce que j'ai fait ! Il se réveille avec des cheveux gris et une barbe.

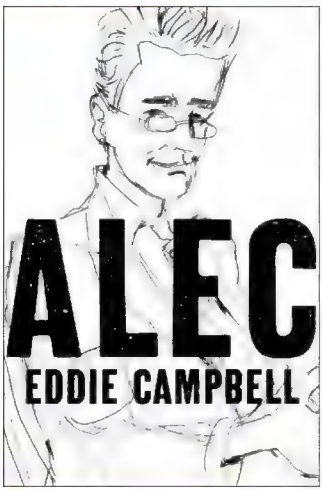
Vous aviez la fin de l'histoire en tête depuis le début du projet ?

Oui ! D'ordinaire, pourtant, je ne prévois pas trop mes bouquins comme ça… J'ai un côté très instinctif. Mes histoires sont organiques, elles grandissent comme des branches d'arbres, je ne sais pas trop jusqu'où elles vont arriver ou comment elles vont se terminer, je ne les construis pas… Mais celle-là, je l'ai écrite avec Daniel Best qui a un esprit encore plus tordu que le mien, il me semble, et lui est plus dans l'architecture, la construction. Mais c'est vrai que quand j'ai pitché le projet à notre

EN HAUT EN ET EN BAS : *From Hell* : à travers l'histoire de Jack l'Éventreur, Alan Moore et Eddie Campbell explorent la condition de la femme dans la société occidentale. Un chef-d'œuvre.

AU MILIEU : *Léotard*, une construction graphique poétique et originale.





éditeur, j'avais toute l'histoire en tête et je la lui ai racontée en entier. Alan Moore écrivait comme ça, de manière très construite. Quand il m'a téléphoné pour me proposer *From Hell* en 1988, il m'a raconté le bouquin en entier ! On est restés deux heures au téléphone et tout était déjà prévu. Moi j'improvise plus…

Dans *Léotard* vous abordez aussi le naufrage du *Titanic*, là aussi, ça vous semblait un passage obligé ?

Non, mais ce qui était important à mes yeux, c'est que les personnages aillent en Amérique. Et il se trouve que le naufrage du *Titanic* s'est produit au même moment, donc c'était une bonne occasion. Moi, ce que je voulais absolument, c'était qu'ils finissent aux États-Unis et qu'ils rencontrent à la fin les deux créateurs de Superman… J'espère que c'est clair même pour des lecteurs français…

EN HAUT : le *Titanic*, où quand la réalité et la fiction sont mixées sous l'aquarelle…

AU CENTRE : *Alec*, l'œuvre la plus autobiographique du dessinateur.

AU MILIEU : *Bacchus* : la mythologie grecque à la sauce Campbell

Pour des lecteurs français de comics, sans aucun doute ! « *Qu'est ce que tu dessines Joe ?* » « *Super, tu me donnes une idée* » et on voit le profil de Superman. Pas de problème, c'est clair !

Tant mieux ! Donc, forcément, quitte à les envoyer en Amérique en bateau, autant les mettre sur le *Titanic*, ça ajoute du piquant !

Vous êtes toujours fan du travail de Georges du Mourier ?

Ce n'est pas mon artiste préféré, si on parle de la période victorienne, je préfère Charles Dana Gibson, mais oui, je me suis inspiré des deux quand je travaillais sur *From Hell*. J'aime le style de cette époque, on appelle ça la "calligraphie libérée".

C'est aussi Gibson qui a dessiné les premières pin-up non ?

Oui ! C'est mon préféré.

En quoi vous a-t-il influencé ?

Il a libéré mon crayon… Il m'a permis d'avoir un trait relâché et à la fois réaliste. Et libre. Il aimait jeter les lignes sur la page, les laisser flotter… J'aimerais arriver à faire ça ! À garder la dynamique en étant aussi libre que ça dans les traits… C'est plus difficile maintenant avec le système contraignant des cases, mais j'essaye de m'en défaire, au moins un peu… Ses traits ont une vie propre, une vitalité épatante ! Mais c'est difficile de faire ça dans des carrés fermés comme les cases…

Comment avez-vous travaillé sur les couleurs de cet album ?

C'est un mixte de gouaches et d'aquarelles. La gouache donne des couleurs très vives, c'était bien, mais il fallait aussi atténuer cela. Je voulais que le bouquin ait un look peint, et une touche d'impressionnisme. Dans toute l'histoire de l'art, mes peintres préférés sont les impressionnistes français… J'aime leurs couchers de soleil, leurs lumières, leur gaieté. Claude Monet. Auguste Renoir. Camille Pissaro. J'adore leurs œuvres ! Je voulais retrouver quelque chose de leur entrain et de leur lumière dans ce bouquin.

Et ça va bien avec le côté naïf des personnages, qui est assez touchant, non ?

Oui, je vois ce que vous voulez dire, c'est une vraie simplicité, en fait. On reste à la surface des choses, il n'y a pas de complexité psychologique dans ces personnages. Il n'y a rien derrière ce que vous voyez… Et c'est bien comme ça !

Vous avez tenté plusieurs fois l'aventure du creator-owned, avec plus ou moins de succès, qu'allez vous faire pour vos prochains bouquins ?

Pour l'instant, j'écris une grande histoire du dessin, de la caricature. Je suis devenu très intéressé par ça et je vais en faire un art-book. Je ne sais pas non plus où je ferai le livre avec les histoires d'Audrey, je n'ai pas vraiment de plans… Ma vie a changé, je vis aux USA maintenant, et pour le reste, on verra !

Plus de manifeste pour le roman graphique comme au bon vieux temps, alors ?

Non… (rires) Je ne suis plus aussi activiste. À l'époque, je pensais que mes idées pouvaient changer le monde… Je ne suis pas sûr de le penser toujours… (rires) Non, je ne le pense plus, en fait ! Je suis plus calme. Je ne crie plus, je ne proclame plus, je n'écris plus de manifeste ! Je reste assis et je regarde ce qui se passe ! J'ai changé ! Je n'ai même pas trop l'œil rivé sur le futur, je profite du présent. Et en ce moment, ça consiste à passer mon temps à la bibliothèque, pour regarder les microfilms des vieux journaux qui contiennent les premiers comic-books… Pour mon bouquin d'histoire… On verra bien après… Désormais je prépare calmement mes bouquins dans mon coin et si le monde les aime, tant mieux…

Propos recueillis par Lise Benkemoun

UNIVERS DC

MODE D'EMPLOI S'IL VOUS PLAÎT ?

AUX USA, DC COMICS S'EST REPRIS SPECTACULAIREMENT, SUR LES PLANS CRÉATIFS ET COMMERCIAUX, AVEC REBIRTH. EN FRANCE, URBAN VIENT DE PUBLIER LE CROSSOVER *CONVERGENCE* DANS UN TOME DE *EARTH 2*, CHOSE LOGIQUE CAR C'ÉTAIT LA SÉRIE LA PLUS DIRECTEMENT CONCERNÉE PAR LES RETOMBÉES. MAIS *CONVERGENCE* EST AUSSI L'EXEMPLE PARFAIT D'UN SYNDROME PROPRE À DC CES DERNIÈRES ANNÉES : DES RÈGLES DE JEU PROPREMENT INCOMPRÉHENSIBLE, INVENTÉES EN COURS DE ROUTE. MUNISSEZ-VOUS D'UNE ASPIRINE…

Vous en avez sans doute croisé un dans l'enfance : ce sale gamin qui, dans la cour de récré, vous pourrissait un jeu en se retournant vers vous pour s'exclamer : « *Pouce, je suis dans mon camp!* », qui changeait les règles à sa convenance et détruisait tout l'intérêt de la partie. Ou peut-être était-ce plus récemment, un soir, alors que vous étiez lancé dans un jeu de société et que votre adversaire a commencé à vous raconter au milieu de la soirée : « *Ah mais on a oublié de te dire, en fait, on joue de telle manière chez nous!* » Eh bien la continuité de DC, c'est un peu la même chose et cela ne remonte pas à hier. Cette notion de continuité, elle a ses défenseurs (ceux qui veulent qu'une histoire soit la suite d'une autre) et ses opposants (ceux qui pensent qu'elle bride la créativité des auteurs). Et, poussée à l'extrême, chacune de ces positions génère un certain nombre de problèmes. L'idéal serait un "juste milieu" mais on comprendra que la question ne soit pas de mise en cas de "crossover cosmique", ces événements que DC met sur pied de façon semi-régulière pour corriger et moderniser son univers. C'est une logique cosmogonique : à chacun de ces rendez-vous, DC est supposé nous dire : « *Voilà comment les choses fonctionnent à partir de maintenant.* »

Par opposition, le concurrent Marvel, avec des crossovers en apparence similaires, joue un jeu totalement différent. Au contraire, à la fin de *Age of Ultron* ou de *Secret Wars*, il s'agit d'injecter officiellement des éléments perturbateurs (respectivement l'arrivée d'Angela, puis du vieux Logan, de Miles Morales et ainsi de suite). Marvel profite de ses crossovers pour introduire une touche de chaos, DC, en théorie, est supposé établir un nouvel ordre universel. Enfin, en théorie. Dans la pratique, cet exercice, qui devrait expliquer la nouvelle continuité, se prend souvent les pieds dans le tapis. En 1986, la fin du crossover *Crisis on Infinite Earths* voyait les héros remonter à l'aube des temps, rebooter ce qui avait été auparavant un multivers (une infinité de mondes parallèles) comme une réalité unique et homogène. Tout le monde rentrait à la maison avec le souvenir de ce qui s'était passé, des héros tombés au combat (Flash, Supergirl). Sauf que quelque temps plus tard, au moment de relancer les séries, des auteurs comme John Byrne décidait de ne pas en tenir compte. Son Superman n'avait donc aucun souvenir d'avoir eu une cousine nommée Supergirl et ainsi de suite. La fin de *Crisis* était proprement ignorée. En 2006, DC fait plus fort avec la fin d'*Infinite Crisis*. Dans ce crossover, les réalités alternatives ont été brièvement réinstaurées mais l'histoire s'achève sur les héros arrivant à sauver leur monde unique, tandis que les autres Terres n'existent plus. En tout cas c'est le constat d'*Infinite Crisis #8*, tel qu'il est paru. Peu de temps après, la direction de DC se reprend, change d'avis et

fait changer des pages du recueil d'*Infinite Crisis*, pour leur faire dire le contraire. Pour les lecteurs du fascicule, le multivers a disparu. Pour ceux qui ont lu l'album global, le multivers est toujours là. C'est le jour et la nuit. Mais DC limitera la casse avec la série hebdomadaire *52* qui synchronisera les montres de tout le monde. Alors que les héros pensent que le multivers n'existe plus, Booster Gold et Rip Hunter découvrent au contraire que 52 terres parallèles ont existé. Tout ça pour dire que les événements cosmogoniques de DC arrivent assez rarement à leur fin, où en tout cas, pas sans passer par du raccommodage, un « *Pouce, je suis dans mon camp!* » qui change les règles du jeu en cours de route alors que, justement, on achetait cette série pour les connaître, les règles. Et cela ne s'est pas arrangé depuis 2011.

FUSION SANS RAISON

Pour ce qui est de l'ère actuelle, en effet, les contradictions apparaissent dès le dernier épisode de *Flashpoint* (octobre 2011), quand Barry Allen répare l'espace-temps afin de recréer l'univers DC qu'il connaissait jusqu'ici. Il est intercepté en cours de route par une entité à l'évidence surpuissante, une femme que l'on apprendra à connaître sous le nom de Pandora. Cette dernière explique vaguement que l'univers DC "classique" est incomplet et elle le fusionne avec deux autres branches de la firme : l'univers Wildstorm d'une part et enfin celui des héros liés à Vertigo (Swamp Thing, Phantom Stranger, John Constantine...) – elle prend trois mondes pour n'en faire qu'un. Le remix de ces trois univers crée alors une nouvelle réalité, celle que le public peut lire depuis 2011. Où sont les contradictions? Eh bien si on lit *Brightest Day*, paru plusieurs mois avant *Flashpoint*, on y croise déjà Constantine et Swamp Thing, déjà réintégrés dans l'univers DC. Tout comme des héros anciennement estampillés Vertigo (Shade, par exemple) sont présents PENDANT *Flashpoint*. Pour ce qui est des séries Wildstorm, c'est un peu la même chose. Par exemple, Grifter apparaît dans le monde de *Flashpoint* comme membre de la Résistance. Donc, essentiellement, Pandora intercepte Flash pour procéder à une fusion qui, d'une manière ou d'une autre, a déjà eu lieu. Pas "grave" en un sens, puisque Pandora est un personnage mystérieux dont on ne connaît pas les tenants et les aboutissants, que la fusion fait l'objet d'une simple double page et que l'on nous fait sentir qu'on nous en reparlera à l'avenir. Dans tous les premiers numéros des séries DC relancées après *Flashpoint*, Pandora apparaît, parfois cachée dans la foule, surveillant les protagonistes. Il est donc clair qu'elle reviendra donner une explication... Eh bien non! Car si, au bout de quelques mois, Pandora décroche enfin un "rôle parlant" (dans le crossover "Trinity War" notamment), le personnage n'a absolument rien en commun avec le peu que l'on apercevait dans *Flashpoint* : c'est une immortelle condamnée à errer sur Terre pour avoir ouvert la boîte de Pandore et dont l'essentiel des pouvoirs est centré autour de deux revolvers "mystiques". Clairement pas le niveau de puissance suffisant pour fusionner ces trois univers. Pas grave, puisque Pandora écope de sa propre série mensuelle, c'est là, sans doute que l'on va nous expliquer, pas vrai? Non, car dès l'annonce du projet, alors que les sites américains questionnent le scénariste Ray Fawkes, celui-ci explique que la question n'est pas de son ressort et que si l'univers DC a été rebooté à la fin de *Flashpoint*, sa Pandora est sans doute une nouvelle version (comme il y a de nouvelles versions de Superman, de Flash...) du personnage vu dans *Flashpoint*. Comprendre : « *Nous n'avons aucune idée de ce que fait Pandora dans* Flashpoint *ou comment elle a rebooté l'univers et nous ne vous l'expliquerons jamais.* » Même comme ça, d'ailleurs, la chose ne fonctionne pas parfaitement. Si cette Pandora n'est pas la responsable de la nouvelle donne, alors pourquoi observer curieusement les héros dans les 52 nouveaux numéros #1 de la firme? C'est quand même un peu ballot puisque par conséquent, tout l'univers post-2011 se retrouve, jusqu'à "Rebirth", sans réelle justification, avec une "responsable" qui ne correspond à rien.

CI-DESSUS : L'acte "fondateur" de l'univers DC post-2011, une scène où une femme mystérieuse détourne, on ne sait trop comment, la puissance de Flash pour réécrire, on ne sait trop pourquoi, le multivers.

EN BAS À GAUCHE : Pandora n'a jamais livré ses réponses, les auteurs sont passés à autre chose.

CI-DESSOUS : *Multiversity*, une saga récente qui montre que les multivers précédents ne sont pas totalement oubliés.

MULTIVERS EN SÉRIE

L'an dernier, ce n'est pas la raison d'exister de l'univers DC qui fait l'objet de questions mais sa nature, sa configuration. L'excellente *Multiversity* (saga publiée ente octobre 2014 et juin 2015, écrite

par Grant Morrison et dessiné par plusieurs artistes) détaille les 52 réalités parallèles qui existent dans le multivers actuel (un numéro spécial les catalogue, même), tout en reconnaissant qu'il a existé au moins deux multivers antérieurs : celui qui précède *Crisis* (quand la Justice Society vivait sur Terre 2) et celui qui, pour faire court, va de *Crisis* à 2011. Et, même si ces multivers sont superposés, si l'un a "écrasé" l'autre, l'idée est qu'on peut voyager dans le temps et accéder, encore, aux personnages qui y vivaient (dans une petite scène de *Multiversity #2* on aperçoit des personnages pré-2011 comme Kid Flash). En mai 2015, *Justice League #40* (écrit par Geoff Johns et dessiné, là aussi, par de nombreux artistes) va dans le même sens. Dans une suite de scènes, on comprend que l'Anti-Monitor et le Darkseid croisé depuis 2011 sont des personnages défiant les règles du temps et qu'ils sont donc ceux aperçus dans les multivers précédents. Ils se souviennent, image à l'appui, de grands affrontements comme *Crisis* et les autres crossovers cosmiques que DC a publié depuis. Sauf qu'arrive, presque immédiatement (juin 2015), la saga *Convergence* qui se fait un devoir... de ne pas respecter les mêmes règles du jeu. À un point où l'on bat les records...

CI-DESSUS : *Justice League #40*, Geoff Johns lui aussi redonne une pertinence aux crossovers passés (*Crisis* et ce qui a suivi), Darkseid et l'Anti-Monitor ayant la mémoire des mondes antérieurs.

CI-DESSOUS : la fin de *Convergence* laisse entendre que les 52 terres parallèles sont d'anciens mondes reformulés, "écrasés". Dan Didio se précipite pourtant pour la présenter comme le retour de l'ancien multivers précédant *Crisis* (?).

EN BAS : Superman et sa famille, le Flash pré-*Crisis*, la Supergirl pré-*Crisis* et le Parallax des années 1990, des survivants dont une moitié sera "oubliée" immédiatement.

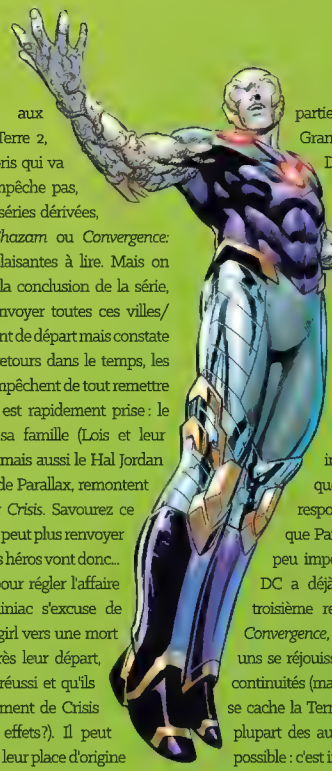
"I WISH BARRY, KARA AND HAL WOULD HAVE STAYED."
"BUT THEY WANTED TO FIND THEIR DESTINIES ELSEWHERE."
"I HOPE THEY FIND THE HAPPINESS THEY'RE LOOKING FOR."

RÉALITÉS SOUS CLOCHE

Et pourtant, d'une certaine manière, sous cet angle, ça commence bien (malgré un scénario par ailleurs affligeant). Telos, esclave du surpuissant Brainiac, a collecté à travers l'espace-temps 52 cités, chacune connectée à un monde, dans l'idée de les faire s'affronter. Elles doivent se battre et Telos s'engage à sauver l'univers survivant. Comme *Multiversity* et *Justice League* viennent de montrer que ce qui a existé dans les précédents multivers reste accessible, cela justifie que Telos puisse aller chercher des incarnations de personnages rattachées à des univers disparus depuis des décennies. Cela se complique néanmoins quand on explore le casting de ces cités et qu'on se rend compte qu'il y a, par exemple, une ville qui correspond aux années 1990 de l'univers DC (quand Azrael occupait le rôle de Batman, qu'Aquaman avait un crochet à la place de la main) et une autre qui correspond à l'univers DC pré-2011 (celle où Superman et Lois sont mariés). C'est un peu comme si dans une ville il y avait vous à l'âge de 12 ans et dans l'autre il y avait le vous moderne. À partir de là, quel intérêt y aurait-il à ce que ces deux versions se battent? En cas de victoire, la plus ancienne détruirait son futur Mais dans le cas inverse, la plus jeune détruirait son avenir. Et que penser d'une ville où les habitants sont ceux de *Flashpoint*, donc certains commencent d'ailleurs à mourir (comme Wonder Woman). Sauf que... *Flashpoint* n'était pas une Terre alternative mais bien une réécriture d'un univers existant. Si vous commencez à éliminer les personnages de *Flashpoint*, vous avez un gros problème concernant ce qui va se passer ensuite (Flash ne pourra pas recréer l'univers de la même manière à la fin de la saga). Les lecteurs habitués aux paradoxes temporels nous diront que ce n'est pas grave, que la mort de personnages de Flashpoint ne fait jamais que générer une réalité divergente où les événements se sont passés différemment... Sauf que ça, c'est la règle du jeu de Marvel avec ses terres divergentes (voir rubrique Docteur Psycho dans *Comic Box #102*). Chez DC, les terres alternatives sont supposées être parallèles, elles coexistent depuis l'aube des temps, avec des différences notables, mais il n'y a pas d'arborescence, changer un événement sur une Terre ne crée pas X nouvelles Terres correspondant aux diverses options, cela réécrit l'histoire du seul univers concerné (c'est pour cela que Flash réécrit l'univers dans *Flashpoint* mais ne génère pas deux univers qui coexistent). Pourtant, la seule manière de faire fonctionner *Convergence* en interne est de partir du principe que la plupart des Terres montrées sont en fait des Terres divergentes et que, de fait, la ville des héros des années 1980, celle des années 1990 et celle des héros pré-2011 n'appartiennent pas à la même chronologie. Petite cerise sur le gâteau (parce que sinon ce n'est pas drôle), les personnages d'une même "ville" ne semblent pas synchronisés. C'est-à-dire que le Superman et la Lois Lane pré-2011 semblent vraiment être ceux qui existaient juste avant *Flashpoint* (si ce n'est qu'ils ont passé un an dans cette ville, leur laissant le temps de concevoir un enfant) tandis que le Flash/Wally West prisonnier sous le même globe n'est pas raccord : deux ans avant *Flashpoint*, sa fille, Iris, était devenue la nouvelle Impulse (dans la mini-série *Flash : Rebirth* de 2009). Là, la famille West aperçue date d'avant.

OUROBOS

Compter les erreurs et les sorties de route dans *Convergence* revient à tirer sur l'ambulance. Le problème principal restant quand même l'écriture (Telos passe la moitié de la série à se demander quel univers il va sauver, tout en accordant une



attention particulière aux seuls ressortissants de Terre 2, on aura donc vite compris qui va être sauvé). Et cela n'empêche pas, d'ailleurs, que certaines séries dérivées, comme *Convergence: Shazam* ou *Convergence: The Question*, étaient plaisantes à lire. Mais on atteint le sommet avec la conclusion de la série, quand Brainiac veut renvoyer toutes ces villes/bouts d'univers à leur point de départ mais constate qu'avec tous ces allers-retours dans le temps, les événements de *Crisis* l'empêchent de tout remettre en ordre. Une décision est rapidement prise : le Superman pre-2011 et sa famille (Lois et leur enfant), Flash, Supergirl mais aussi le Hal Jordan des années 1990, en mode Parallax, remontent le temps pour... annuler *Crisis*. Savourez ce moment : parce qu'on ne peut plus renvoyer les gens dans le passé, ces héros vont donc... voyager dans le passé pour régler l'affaire (!). C'est du lourd ! Brainiac s'excuse de renvoyer Flash et Supergirl vers une mort certaine... L'instant d'après leur départ, Brainiac sent qu'ils ont réussi et qu'ils ont empêché le déroulement de Crisis (comment ? avec quels effets ?). Il peut donc réinsérer les villes à leur place d'origine dans l'espace-temps. Vu qu'en gros Superman et les autres viennent de bousiller tout ce qui est survenu après 1986, une partie de ces villes n'ont aucun point dans le temps où "retourner" mais c'est quelque chose qui ne semble effleurer personne. La constatation de Brainiac est ponctuée de deux double pages montrant des Terres alternatives modernes de DC et, en surimpression, des héros dans leur forme ancienne. Par exemple les personnages de la Terre 2 actuelle (Val-Zod, Red Tornado) sont rapprochés de l'ancienne Justice Society. Le message est à peu près la seule chose claire de cette conclusion, donnant du sens à certaines déclarations de Telos dans les épisodes précédents. Il laissait entendre que les héros de Terre 2 étaient les "originaux" (les héros des années 1940). *Convergence #8* nous explique donc que les gesticulations dans l'espace-temps ont sauvé les héros en les réécrivant sous une forme nouvelle dans les 52 Terres qui d'une manière où d'un autre, subsistent. Enfin, c'est ce que le lecteur peut penser avoir compris, sauf que...

THE NO COMPRENDO

À peine *Convergence #8* paru, Dan Didio, grand ponte de DC Comics, se répand dans différentes interviews, se réjouissant que Crisis soit annulée et que le principe de Terres infinies soit de retour, laissant les auteurs libres d'utiliser n'importe quel monde alternatif effacé depuis les années 1980... ce qui n'est absolument pas évoqué dans l'épisode ! Au contraire, les seules Terres qui subsistent font bien partie des 52 mondes catalogués par Grant Morrison dans *Multiversity*. D'ailleurs, quelques semaines plus tôt, on vient de nous vendre un catalogue de ces 52 mondes, Morrison et Johns réintroduisant *Crisis* dans leur chronologie... Si, au contraire, vous effacez *Crisis*, comment en arriver aux événements de *Flashpoint* et à l'univers post-2011 ? La seule interprétation possible serait que c'est *Convergence* qui est responsable pour *Flashpoint*, plus que Pandora (ne vous inquiétez pas, peu importe, aux USA, avec Rebirth, DC a déjà transféré la chose sur un troisième responsable). Ce qui sort de *Convergence*, c'est un magma, avec les uns se réjouissant du retour des anciennes continuités (mais si *Crisis* n'a pas eu lieu, où se cache la Terre de la Justice Society ?) et la plupart des autres arrivant au seul constat possible : c'est incompréhensible. Mais allons au bout des choses. Quelques jours plus tard, DC lance la nouvelle série *Superman: Lois & Clark*, qui nous éclaire sur les personnages qui ont disparu pour empêcher *Crisis*. Dans le premier épisode, on voit que Parallax, Superman, Flash et Supergirl ont arrêté l'Anti-Monitor et que "le temps s'est réparé de lui-même". Les personnages devraient donc se retrouver sur la Terre 1 d'avant Crisis, mais non... allez savoir pourquoi ils se retrouvent dans l'univers post-2011, un ou deux jours avant la formation de la Justice League. Parallax, Flash et Supergirl disparaissent dans de grands portails verts et allez hop, on passe à autre chose. Si on reparlera plus tard de cette version de Parallax, il y a donc des doublons de Barry Allen et de Kara Zor-El dans l'univers DC sans que cela ne fasse l'objet d'aucunes retombées (à moins que Barry Allen se soit lancé à remonter le temps pour réécrire l'univers dans *Flashpoint*, mais là, la migraine deviendrait phénoménale). Et ne venez pas nous demander pourquoi Brainiac s'excusait de renvoyer vers leur mort ces deux-là puisqu'à l'évidence, ils s'en sont très bien tirés, merci pour eux.

CI-DESSUS : deux mois après que *Justice League #40* ait mentionné à nouveau *Crisis*, *Convergence #8* nous dit de tout oublier. Circulez, il n'y a rien à voir. *Crisis* n'a jamais eu lieu...

À GAUCHE : Telos est à *Convergence* ce que Pandora est à *Flashpoint*, un "machin" à travers qui tout arrive mais qui génère plus de questions que de réponses.

EN BAS : *Rebirth* n'est pas un reboot, pas une énième refonte universelle mais bien (c'est l'ambition, en tout cas) une quête du sens. Au point où on en était, ça s'imposait !

RETOUR EN GRÂCE

Sorti le semestre dernier aux USA, Rebirth arrive non pas comme un reboot de plus (ce n'en est d'ailleurs pas un) mais bien comme une volonté de revenir à une raison d'exister cohérente (vu qu'on revient de très loin en la matière, il y a de la marge). Tirer un trait sur les Pandora et autre Telos (parfois de manière littérale) pour instaurer un nouveau responsable de l'ordre des choses, c'est aussi reconnaître du bout des lèvres qu'on n'y comprenait plus rien, que la main droite ne reconnaissait plus la main gauche et qu'il vaut mieux apporter une nouvelle explication, un autre personnage mystérieux et surpuissant qui n'est pas entaché des mêmes contradictions. Reste à savoir si la cohérence restera de mise. Mais ça, seul l'avenir le dira...

Xavier Fournier

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

ALEX MALEEV
BON DANS TOUTES LES "MATIÈRES" !

SUPERMAN, BATMAN, LES AVENGERS, SPIDER-WOMAN, MOON KNIGHT, OU ENCORE HELLBOY, IL A TRAVAILLÉ SUR LES PLUS ICONIQUES DE L'UNIVERS DES SUPER-HÉROS MAIS C'EST SUR DAREDEVIL (ET SA COLLABORATION AVEC BRIAN MICHAEL BENDIS EN GÉNÉRAL), QU'IL S'EST FAIT LE PLUS REMARQUER. À Y REGARDER DE PRÈS, IL POURRAIT MÊME Y AVOIR UN LIEN PLUS ÉTROIT ENTRE ALEX MALEEV ET LE DIABLE ROUGE DE HELL'S KITCHEN.

À l'origine des comics super-héroïques, les impératifs de la cible – la jeunesse –, et les contraintes de l'impression – publication dans la presse –, conduisent à un trait réaliste mais schématique d'une part, et à des couleurs en aplats d'autre part, c'est-à-dire un effet graphique de contrastes et non un jeu pictural de nuances. Plus tard, Neal Adams, conservant le côté graphique de la couleur mais imposant un réalisme détaillé dans le trait, ou, plus tard encore, Bill Sienkiewicz, poussant à l'inverse très loin le niveau pictural de la couleur tout en schématisant son dessin, vont prouver que ces éléments (le réalisme et le pictural), n'entravent pas, comme on l'a longtemps pensé, la narrativité. Ces artistes, eux et quelques autres, ouvrent la voie à des dessinateurs comme Maleev. Ce dernier propose une narration enlevée, portée par un découpage cinématographique, comme une variété de plans et de cadrages, et par une mise en page limpide, avec très peu de cases par planche. Cependant, dans le même temps, il va travailler les nuances accidentées de toutes sortes de textures dans une dynamique très picturale ?

ON PEUT TOUCHER ?

Chez Sienkiewicz, les mêmes techniques de niveau pictural élevé pour les couleurs, qu'on retrouve dans les couvertures de Maleev, ou de variété des instruments pour l'encrage, qui autorisent les hachures, le grattage, les projections, sont à l'œuvre. Mais c'est la gestuelle de l'artiste, chez Bill, qui prédomine. Sienkiewicz veut se rendre présent à travers les mouvements arythmiques de ses mouvements, tout autant que ses personnages. Sa voix narrativo-visuelle se fait entendre et elle se veut forte. Chez Maleev, en revanche, si sa gestuelle est bien sûr décelable, elle est bien moins ostentatoire, et ce sont les textures pour elles-mêmes qui semblent travaillées et qui sont au-devant de son travail. Le trait chez Maleev demeure schématique. La justesse des anatomies, l'exactitude des décors, la beauté des visages, la rigueur des plis, lui autorisent cette approximation dans la finition. Mais au-delà de ce trait sommaire – presque simplificateur – les fonds sont traités numériquement par des effets de contrastes. Ils sont ensuite retravaillés, tout comme les ombres débouchées des personnages, par des hachures nerveuses, des projections de points, l'encrage noir étant recouvert par des encrages de blanc et inversement ; ces textures sauvages sont délimitées le plus souvent avec une précision dans le contour qui contraste avec le jeté du traitement, et sont utilisées comme des trames qu'Alex Maleev juxtapose et superpose. Tout chez Maleev est comme un mur usé, érodé, patiné, sali, et qui pour autant dégage une beauté texturale imparable. Et la texture c'est la matière. Mais pas la matière qui s'impose à nous par son poids, par sa masse, par son modelé presque concret, comme c'est le cas chez Richard Corben. Non, la texture c'est la matière qui accroche, qui griffe, rugueuse ou âpre, autrement dit la matière qui se révèle par ses irrégularités. La matière qui existe par ses aspérités, la matière qui existe quand on la frôle. C'est le toucher que la texture picturale titille. Mais pas qu'avec le trait.

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SCARLET

Sur cette planche de *Scarlet*, l'encrage et la couleur vont enfin œuvrer de concert pour obtenir une esthétique aboutie de la texture. Non seulement le personnage et le décor sont concernés, mais ils ne sont pas différenciés l'un de l'autre dans les traitements. On pourrait en effet penser que l'artiste, grâce aux textures, va particulariser les divers objets ou protagonistes qu'il dépeint, afin de les distinguer, de les singulariser. Il n'en est rien. Les textures du torse ou du visage de Scarlet sont les mêmes qu'on retrouve sur les murs ou décor derrière elle. L'art de Maleev manifeste ainsi, à peu frais, la texture en tant

LA COULEUR DU TEMPS

La texture n'est pas seulement rendue par les rugosités, les accrocs ou les griffures que le trait ou le traitement numérique peuvent traduire, mais également par un jeu très particulier de couleurs qu'on peut retrouver notamment sur les murs, travaillés par la rouille, la pollution, la peinture, les collages d'affiches et le temps. Dans *Scarlet* (série en

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

DAREDEVIL VOLUME 2 #26, "UNDERBOSS"

Nous voyons bien ici que si le décor d'arrière plan ainsi que l'anatomie et les postures du personnage relèvent du réalisme le plus juste, tout un travail minutieux (même si le trait est nerveux) vise à rendre les textures palpables. Une fois traités numériquement, très souvent d'ailleurs l'artiste travaille sur une base de photographies dont les contrastes sont exacerbés. Les décors figuratifs sont ensuite recouverts de traits hachures et de projections de petits points – blancs sur fond noir et noirs sur fond blanc –, si bien que dans cette planche, les traits de vitesse de Daredevil se mêlent et se confondent avec la consistance rapeuse des immeubles et des façades. L'avant-plan à gauche du cadre de la case 1 constitue même un ajout surprenant d'un mur croqué dans un style presque naïf, où manifestement seule la texture intéresse le dessinateur. Plan autant, ce façonnage scrupuleux de la surface âpre de la matière laisse de côté le super-héros – sauf dans la dernière case où quelques traits rapides, trahissant l'obsession de Maleev pour les textures, viennent affleurer le corps du personnage.

cours, non limitée mais irrégulière dans sa parution, et scénarisée par Brian Michael Bendis), Maleev qui, comme toujours, s'encre lui-même, s'occupe également des couleurs. Nous sommes là dans la manière européenne. Il pourrait jouer sur les modelés, comme c'est à la mode depuis quelques années, mais non, là encore, il va proposer quelque chose de plus singulier. Cohérent jusque dans la couleur, Alex Maleev va buriner, ciseler, gratter, torturer, polir les surfaces ; il va parfaire sa préoccupation majeure : la texture. Aux hachures et aux projections il ajoute un travail très nuancé, juxtaposant des aplats de couleurs différentes sur une même surface (y compris les visages), un peu dans le style de l'aquarelle, aplats aux contours hasardeux, procédé qui met l'accent, comme l'encrage, sur l'aspect consistant et sensible de la texture. Et Daredevil dans tout ça ?

LE "PROCÈS" DU DIABLE ROUGE

L'esthétique de Maleev, au final, n'est pas une forme mais bien plutôt un processus. Le processus temporel qui conduit à la texture. Une texture qui ne favorise pas la distinction des divers éléments dépeints mais qui a contrario les unifie. La beauté comme procès soumis au temps et non comme état immuable, rend l'artiste proche de la vision du monde zen. Ça, ce serait l'interprétation philosophique de son travail. D'un autre côté, dans un monde inondé d'images – images du réel, images retouchées, images créées –, réveiller le sens du toucher est particulièrement immersif (il serait intéressant, par ailleurs, d'étudier les techniques mises en œuvre par certains artistes de BD pour solliciter d'autres sens que celui de la vue – chez Hergé, par exemple, rien ne dépasse, tout est contenu, maintenu dans le cadre, tout sauf quelques onomatopées qui, c'est perçu par le lecteur comme une surprenante entorse au code adopté, sortent littéralement de la case : c'est l'ouïe, dans ce cas, qui se trouve subtilement convoquée).

Ainsi, en réveillant le toucher par la vue, en rendant poreuse la frontière qui les sépare et, finalement, en provoquant une confusion des sens, Maleev nous immerge dans ses univers. Et il nous donne ainsi accès à une sorte d'état méditatif – le sujet méditant, échappant aux pensées discursives et recherchant avec le monde une résonance sensorielle, parvient parfois à cette inversion, cet enchevêtrement des sens, visualisant l'espace sonore, goûtant la température de l'air, écoutant la luminosité. Ça, ce serait l'interprétation spirituelle de son art. Mais, selon un autre point de vue et pour rester dans le genre que l'artiste affectionne, considérant qu'il exacerbe notre toucher par l'omniprésence de ses textures, il n'y aurait qu'une phase à franchir pour avancer que l'art d'Alex Maleev nous met en quelque sorte… dans la peau de Daredevil.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SCARLET

Ces deux vignettes où volent le personnage de Scarlet devant un miroir illustrent remarquablement deux façons différentes de travailler la texture. Pour cette série, Alex Maleev, en plus de l'encrage, prend lui-même en charge la couleur. Et en plus du décor, c'est cette fois le protagoniste de la scène qui va faire l'objet de son travail particulier. Épatant les codes actuels de la colorisation, qui le plus souvent se donnent pour objectif de rendre le modelé, l'artiste, sur le personnage, va appliquer, juxtaposer, superposer des sortes de taches aux contours comme malhabiles, comme aléatoires, des taches comme celles que la pluie, la pollution ou l'usure du temps composent sur les vieux murs aux affiches déchirées, des taches nuancées d'un même ton qui tranissent et expriment une texture abrasive, palpable à fleur de lecture. Concernant le mur à la droite du miroir, se sont le dessin et l'ombrage qui, comme à l'accoutumée chez Maleev, assurent la même résultat.

BLACK BOMBER

Vous n'avez jamais lu la moindre aventure du Black Bomber. Et franchement ? Ouf ! Né dans les années 1970, sa création partait d'une bonne intention (DC, par rapport à Marvel, avait pris carrément du retard en termes de représentation de héros noirs) le Black Bomber était supposé combler la lacune. Mais comme souvent, l'enfer est pavé de bonnes intentions...

Dans les années 1970, cependant, alors que Black Panther, le Faucon ou Luke Cage commencent à connaître des niveaux divers de popularité chez Marvel, l'absence de héros noirs chez DC devient un vide béant de plus en plus visible. Même sans parler de "calcul" ou de volonté de chercher un alibi, il y a des gens dans les couloirs de DC qui sont révulsés par cette absence. On décide alors de régler la situation en lançant un héros DC noir directement dans sa propre série ! Une bonne chose ? Ouhlà ! Pas si vite. Car il s'agit aussi de ménager ceux qui faisaient un blocage sur un héros noir. D'où l'idée d'un procédé totalement tarabiscoté : ce nouveau personnage, le Black Bomber ("le Bombardier Noir"), ne serait pas vraiment... noir ! L'écriture est alors confiée à Robert Kanigher (créateur du Suicide Squad et des Metal Men) qui jongle avec ce cahier des charges avec les meilleures intentions du monde... pour un résultat hallucinant. Accrochez-vous : Le Black Bomber est, dans la vie de tous les jours, le vétéran blanc et raciste Archie Bunker. Il a été soumis à certaines expériences secrètes de l'armée américaine qui, pendant la guerre du Viêt Nam, cherchait à donner... la peau sombre à ses soldats afin qu'ils puissent mieux se camoufler dans la jungle !!! Ce qui est totalement idiot, puisque, à supposer que cette couleur de peau ait été un avantage dans la jungle du Viêt Nam (?), l'armée américaine ne manquait pas de soldats noirs.

AND YOU ARE...?
WHADDAYA MEAN?
I MEAN, UNDER A FAT GUY'S STREET CLOTHES WHAT GOOD ARE YOU?
WELL, JUDGE, I HAVE TO SAY THE MAGIC WORDS
BLACK POWER!

Il n'était pas besoin d'en passer par un projet secret. Mais peu importe : Bunker est rendu à la vie civile, sans avoir conscience qu'il n'est plus le même. Bunker se transforme sans le savoir en un personnage noir, Black Bomber, dès qu'il prononce les mots "Black Power" ou "Soul Power". Dans une phase ultérieure, Bunker se transforme en Noir sous l'effet de la colère. Comme Banner/Hulk, il ne se souvient pas de ce qui se passe après. Bunker est donc un raciste qui ne sait pas qu'il passe une partie de sa vie dans la peau d'un Noir. Et les scripts, écrits en dépit du bon sens, n'expliquent pas comment un traitement pour assombrir la peau fait que le Black Bomber aurait non seulement la coupe afro mais aussi des vêtements "disco" qui sortent de nulle part et enfin la personnalité d'un habitant de Harlem qui n'aurait pas conscience d'être autre chose. Chez DC, au moment de récupérer les deux premiers scripts, c'est la consternation. Kanigher est évincé du projet et l'on contacte alors Tony Isabella pour prendre la suite, à partir du numéro #3 (alors que la série n'a pas encore été publiée). Ce qui s'explique facilement : Isabella a déjà écrit plusieurs épisodes de *Luke Cage* mais aussi l'éphémère série *Black Goliath* pour Marvel. On pense donc qu'il pourra prendre la suite de Kanigher sans problème. Si ce n'est qu'en lisant les scripts, Isabella se rend compte de l'ampleur de la catastrophe. Un raciste qui se transformerait en Noir "bling bling" ? Refusant de participer à ça, il conseille à son éditeur de mettre le Black Bomber à la poubelle tant qu'il en est encore temps de repartir sur de bonnes bases. Le Bomber est oublié avant même la parution de son premier numéro. En lieu et place, Isabella créera Black Lightning, personnage plus inspiré. Et le public échappera au Black Bomber. En tout cas pendant quelques décennies. Bien plus tard, en effet, Dwayne McDuffie, l'un des rares scénaristes noirs à avoir travaillé sur la Justice League, envoie l'héroïne Vixen dans un univers recomposé (*Justice League of America* V2 #26, 2008). Là, elle croise un héros nommé le Brown Bomber (le "Bombardier Marron", qui est même sur la couverture du numéro), un Blanc complètement demeuré se transformant en une caricature de Noir, en tous points semblable au projet avorté de Kanigher. Et Vixen est affligée... Celui-là, vraiment, il valait mieux l'oublier.

WHAT'S HAPPENIN' BABY? MEET THE BROWN BOMBER!
I ONLY HAVE MY POWERS WHEN I TURN BLACK, OR SHOULD I SAY AFRICAN AMERICAN? ANYWAY, THEY ONLY LAST FOR ONE HOUR. I CALL IT "C.P.T."
NO, YOU ABSOLUTELY CAN'T.

Xavier Fournier

COMIC BOX
(RE)CONNECTEZ-VOUS

1 AN D'ABONNEMENT **-30%**

PRINT ou DIGITAL

6 NUMÉROS
30 €
AU LIEU DE 41,40 €

VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT SUR BOUTIQUE.2B2M.FR L'APPLE STORE ET GOOGLE PLAY

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ E-MAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

CB103

Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 01 86 95 27 34). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 01 43 42 22 69.

COMICS • DVD BR • LIVRES

SMART Guide

Dans la jungle des sorties comics, il faut s'y retrouver. Périodiques dans les kiosques, albums en librairies mais aussi, éventuellement, les sorties DVD/Blu-ray, livres, ou sorties, les voici réunis sous des pôles thématiques ou mouvances. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

100% MARVEL : ALL-NEW DAREDEVIL - TOME 1

La double vie de Matt Murdock/Daredevil prend un nouveau virage. Le voici revenu à New York, avec un costume plus sombre, travaillant pour l'accusation cette fois et ayant recruté un nouveau sidekick, Blindspot. Charles Soule et Ron Garney font du bon travail mais, malgré les changements cosmétiques, on a franchement l'impression d'une approche pas très novatrice, voire d'un retour en arrière, avec le énième combat de DD contre La Main et une récupération de l'identité secrète qui sent un peu le "One More Day" de Spider-Man.

PAN 14,95 € NOV

100% MARVEL : VISION - T1

L'une des séries que l'on n'attendait pas vraiment dans l'après *Secret Wars* : Vision décide de se créer une petite famille bien à lui. Mais en la construisant ! La famille Vision s'installe donc dans une maison de banlieue mais la nouvelle épouse et les nouveaux enfants de "Viz" ne connaissent pas l'humanité autant que lui. Sont-ils programmés ? Ont-ils un libre arbitre ? Peuvent-ils se dérégler ? La catastrophe n'est pas loin. À conseiller aux fans de la série *Westworld*.

PAN 14,95 € NOV

ALL-NEW DEADPOOL HS #2: GWENPOOL

Spider-Gwen était devenu un véritable phénomène sur les réseaux sociaux avant même la parution de sa première histoire. Deadpool aussi est un personnage qui traverse les médias et touche différents publics. Marions-les ! Enfin presque : Gwenpool est une lectrice de comics tombée dans l'univers Marvel, consciente d'être dans une fiction, elle peut donc tout oser, tout faire ou défaire, en se moquant des conséquences. Au moins au début. Et forcément, comme l'autre Gwen, celle-ci aussi a fait sensation dès l'annonce du projet. Un personnage à surveiller, même si le gimmick est très commercial.

PAN 5,50 € NOV

ALL-NEW IRON MAN & AVENGERS #6

James Rhodes a besoin d'aide au Japon et Iron Man va prendre beaucoup de risques pour tenter de sauver son ami. Mais le scénariste Brian Bendis continue (avec l'aide d'Alex Maleev), en parallèle, de raconter un autre pan de la vie de Stark via *International Iron Man*. Même si le titre de cette anthologie donne le beau rôle à Iron Man, la gemme du numéro est une nouvelle fois l'héroïne Thor. L'ancien Thor (le fils de Odin) vous manque ? Pas de problème Jason Aaron s'intéresse également à son sort dans un autre épisode.

PAN 4,90 € NOV

ALL-NEW X-MEN #6

Les titres mutants s'enlisent dans le crossover des "Guerres d'Apocalypse", qui partent dans toutes les directions et écrasent la plupart des intrigues lancées auparavant. Les lecteurs seront cependant obligés d'en passer par là pour en savoir plus sur la nature exacte d'Archangel depuis qu'il a rejoint l'équipe de Magneto ou encore sur le devenir des Cavaliers de Colossus et des élèves des X-Men. Le voyage dans le temps du jeune Apocalypse des All-New X-Men reste cependant plusieurs étages au dessus, en continuant de construire le personnage et d'explorer la jeunesse du "vrai" Apocalypse.

PAN 5,50 € NOV

BATMAN - TOME 9

Ce neuvième tome des aventures de Batman chez Urban regroupe la fin du règne de Scott Snyder et Greg Capullo sur le justicier de Gotham, et la conclusion de la série lancée en 2011. Mais c'est aussi l'occasion de voir Bruce Wayne revenir aux affaires, alors que la ville est une nouvelle fois assaillie et que le Batman en poste, James Gordon, est mal en point. Est-ce qu'un être sain d'esprit peut décider de reprendre la cagoule de Batman ? La réponse est non et Bruce va devoir passer par une forme de sacrifice pour redevenir le héros providentiel.

URB 19 € NOV

BATMAN & ROBIN ETERNAL - TOME 2

Bruce Wayne n'est plus disponible. En son absence, Dick Grayson constate qu'une ancienne menace est de retour, qui suppose que tous les Robins passés et présents s'unissent. Si *Batman & Robin Eternal* n'a pas la tenue de la série *Batman Eternal*, si

ALL-NEW AVENGERS #6

Le Soldat de l'Hiver est de retour et il est sur la piste d'une conspiration qui va impliquer toutes les séries des Avengers. Qu'est-ce que le S.H.I.E.L.D. manigance à Pleasant Hill ? Annoncé comme un petit crossover secondaire, le travail du scénariste Nick Spencer a surpris beaucoup de monde, avec le retour en masse de certains super-vilains et, à terme, un tournant pour certains héros. *Avengers Standoff* (et en particulier les épisodes centraux de la saga) est une surprise plaisante, avec une petite pointe d'humour, qui redore le blason de quelques personnages, et pas seulement celui des criminels oubliés.

PAN 4,90 € NOV

l'histoire semble parfois un brin "forcée", le titre redéfinit au sein du bat-universe la place de jeunes héroïnes comme Spoiler et Cassandra Cain. C'est aussi la première occasion pour Grayson de croiser l'univers DC depuis qu'il est devenu agent de Spyral.

URB 22,50 € NOV

BATMAN: THE RETURN OF THE CAPED CRUSADER

Après *Dark Knight Returns*, *Killing Joke* ou encore *Son of Batman*, voici une autre ère du Chevalier Noir adaptée en long métrage animé. Fort du succès du comic-book *Batman'66* qui continue sur le papier les aventures de Batman et Robin de la série TV des années 1960, DC a décidé d'en faire une version dessin animé. Les acteurs originaux – Adam West, Burt Ward et Julie Newmar – prêtent leurs voix aux personnages incarnés 50 ans plus tôt. Ambiance rétro garantie. C'est toujours aussi kitsch, sauf que cette fois, c'est assumé. L'animation permet aux scénaristes d'imaginer des aventures loufoques, sans limite de budget d'effets spéciaux d'une série TV.

DIV 20 € NOV

CENTAUR CHRONICLES - T1

Amazing Man et les héros de la firme Centaur sont inconnus chez nous, alors qu'ils font partie de la première vague de super-héros américains traduits en France, juste avant l'Occupation. Depuis longtemps disparus, ils sont tombés dans le domaine public. Jean-Michel Ferragatti et Marti relancent ces personnages dans un univers remis à jour, agrémenté de rééditions de vieux épisodes restaurés par Reed Man.

DIV 19,90 € NOV

DC SUPER HERO GIRLS - TOME 1

Il n'y a pas d'âge pour aimer les comics. Pas de sexe non plus ! Mais *DC Super Hero Girls*, regroupant des versions de Wonder Woman, Harley Quinn, Poison Ivy, Katana, Bumblebee, Batgirl et Supergirl (qui font ici la rentrée des classes ensemble), a l'ambition de fournir des "rôles modèles" aux plus jeunes lectrices. Clairement pas à mettre dans les mains de ceux/celles qui préfèrent les histoires sombres et cyniques, c'est certain. Mais idéal si vous voulez transmettre le virus des comics à de jeunes filles, qu'elles soient vos petites sœurs ou vos filles !

URB 10 € OCT

MARVEL UNIVERSE HS #2: CAPTAIN MARVEL

Captain Marvel revient dans une série solo... qui n'est pas si solo que cela. Elle est désormais chargée de surveiller les menaces qui pourraient venir de l'espace et s'installe donc dans la base orbitale de... la Division Alpha, réinventée comme une première ligne de défense pour la seconder. Fans de Captain Marvel, Carol Danvers a une nouvelle équipe créative (Tara Butters, Michelle Fazekas et Kris Anka) et elle gagne en importance dans l'univers Marvel. Nostalgique de la Division Alpha ? C'est ici que le destin d'Aurora, Puck ou Sasquatch continue...

RAW 5,50 € NOV

SPAWN : RENAISSANCE - T2

C'est le 2e tome de Renaissance mais le véritable démarrage d'une nouvelle ère, avec l'arrivée d'Erik Larsen en co-scénariste et dessinateur (voir notre article dans ce numéro), remplaçant non seulement Szymon Kudranski et Jonboy Meyers mais emmenant surtout Spawn sur une voie plus spectaculaire. Obligé de s'aventurer en enfer pour sauver l'âme de sa femme, Al va devoir changer ses méthodes. Et ce n'est que le début du changement. Pour ceux qui trouvaient que Spawn ronronnait dans la routine "démoniaque", c'est sans doute le plus gros virage depuis que Jim Downing a été évincé de la série.

DEL 14,95 € NOV

Fantastique/Horreur

BEST OF FUSION COMICS : LIFE ZERO - TOME 1

Marco Checchetto (*Punisher*) est le dessinateur de ce récit apocalyptique écrit par Stefano Vietti. Une production italienne qui n'a rien à envier à certains titres Image ou Vertigo et qui déboule donc fort logiquement chez Panini : un nuage mystérieux transforme ceux qu'il touche en créatures pas si éloignées des zombies. Et malheur à vous s'ils vous contaminent. *Life Zero* lorgne ouvertement sur des références comme *Walking Dead*, *28 Jours Plus Tard* ou *Resident Evil*.

RAW 14,95 € NOV

DOCTEUR STRANGE

Le maître des arts mystiques arrive à son tour sur le grand écran, avec une "origin story" aménagée (disparition du Tibet, changement de sexe de l'ancien) et des scènes de combats qui évoquent beaucoup *Inception* . Mais, surprise, les références au personnage de Steve Ditko et Stan Lee ne sont pas loin, les "dimensions noires" font le lien avec les comics... S'il y a une pincée d'humour, elle est servie plus à froid, plus "british". Benedict Cumberbatch est un bon Stephen Strange, qui porte sur ses épaules un film moins "teenager" (sans spécialement être "prise de tête"). Une bonne addition à l'univers Marvel du cinéma.

***Docteur Strange*, de Scott Derrickson, avec Benedict Cumberbatch, Chiwetel Ejiofor, Rachel McAdams, déjà dans les salles.**

OUTCAST - TOME 3

De volume en volume, Kyle Barnes n'en fini pas de mesurer la charge qui est maintenant la sienne, alors que la chasse aux démons se mêle à son histoire personnelle. Est-ce que "la petite lumière" qui donne son titre à l'album est celle de l'espoir ou au contraire est-elle en train de s'éteindre ? Robert Kirkman et Paul Azaceta continuent de faire d'*Outcast* un exercice de style qui ne se contente pas de remettre au goût du jour la figure de l'exorcisme. C'est aussi un homme confronté à ses responsabilités, quand bien même fantastiques, et du coup on ne peine pas à s'identifier à Kyle.

DEL 14,95 € NOV

WALKING DEAD - TOME 26

Excellent cru que ce tome 26 de *Walking Dead*, alors que les relations avec les Chuchoteurs dégénèrent et qu'à l'intérieur de son propre camp, Rick Grimes n'a pas que des amis, tant s'en faut. Pour faire face aux différentes menaces, Rick peut-il tomber dans le populisme, diriger par la peur plus que la popularité ? C'est une guerre de plus qui se prépare

THE ESCAPISTS - TOME 1

The Escapists est une suite au best-seller *Les Extraordinaires Aventures de Kavalier et Clay* de Michael Chabon, prix Pulitzer 2001, qui décrivait de façon romancée l'industrie des comic-books. Dark Horse s'était intéressé à faire vivre The Escapist (au singulier), super-héros mentionné dans le livre. Mais ici c'est Brian K. Vaughan (en compagnie de Philip Bond, Eduardo Barreto et Jason Shawn Alexander) qui s'y colle pour raconter les mésaventures des héritiers des pionniers, qui tentent de relancer l'Escapist après en avoir récupéré les droits. Ce qui sera moins évident que prévu.

URB | 17,50 € | OCT

pour le groupe de survivants, mais celle-ci a également une dimension philosophique. Est-ce que pour gagner, il faut être prêt à renier toutes ses valeurs ? Le choix de Rick est déjà fait...

DEL | 14,95 € | OCT

X-FILES ARCHIVES - T3

Charlie Adlard n'était pas encore le Charlie Adlard de *Walking Dead*. Pourtant son style contrasté, avec sa part d'ombre, habillait déjà la version comic-book des aventures de Scully et Mulder. Il collabore ici avec Stefan Petrucha, John Rozim et Gordon Purcell pour des aventures du bureau des affaires non classées le plus célèbre de la TV. Ces épisodes ont été produits à l'époque où la série battait son plein sur le petit écran. Pour les fans des X-Files "vintage".

GLE | 14,95 € | NOV

SCIENCE-FICTION

ALEX + ADA - TOME 1

Dans le futur, quand vous peinerez à vous remettre d'une rupture amoureuse, on vous offrira un androïde pour faire passer la chose. Jonathan Luna et Sarah Vaughn s'intéressent ici au virtuel et à l'artificiel. Est-ce qu'un androïde peut ressembler à un humain au point qu'on puisse le considérer comme tel, ou tout au moins comme un être vivant ? Cette question, pratiquement vieille comme la science-fiction elle-même, est servie ici de façon fraîche, alors que le propriétaire du robot tente de l'émanciper. Ce qui est contre la loi.

DEL | 14,95 € | OCT

LADY MECHANIKA - TOME 2

L'héroïne steampunk de Joe Benitez revient pour un deuxième album, à la fois sorte de Sherlock Holmes en jupon et d'aventurière pourvue de bras mécaniques. Ce qui fait la série, c'est plus son ambiance que l'histoire en elle-même, tant que le côté enquête/aventure passe assez rapidement au second plan pour privilégier le décorum. Mais il est certain que Lady Mechanika satisfera le public steampunk, qui ne trouve pas toujours chaussure à son pied dans le reste des comics.

GLE | 14,95 € | OCT

META-BARON - TOME 3

Certes, le Méta-Baron est une référence des Humanos depuis quelques décennies déjà, sous un projet ou un autre. Mais l'amateur de comic-books sera bien inspiré de s'intéresser aux aventures actuelles de ce guerrier s'opposant à l'Empire Techno. L'histoire bourrée d'action, écrite par Alejandro Jodorowsky et Jerry Frissen est en effet superbement mise en image par Valentin Sécher et Niko Henrichon (*Pride of Baghdad*), avec des codes, des ambiances et des effets qui assument l'héritage des maîtres de la science-fiction.

DIV | 14,20 € | OCT

AUTRES HORIZONS

BLACKFURY - TOME 1

Stéphane Goddard et Henscherr lancent chez Ankama un super-héros futuriste (pardon, un "hyper-héros") qui n'a rien à envier à certaines productions d'Image Comics (les effets de matières, par exemple, ont parfois certains accents d'un Ben Templesmith, même si le trait est différent). Élevé par un culte chamanique, équipé d'une armure hyper-perfectionné, Shide, alias Blackfury, se bat contre la conspiration du Styx. Brassant des influences diverses, ce n'est pas strictement un comic-book (il y a une dose de manga aussi) mais le cocktail est bien dosé.

DIV | 15,90 € | DISPO

JAMES BOND - TOME 1

Le moins secret des agents secrets est de retour et cette fois, c'est le scénariste Warren Ellis qui se charge de donner de nouvelles aventures à la création de Ian Fleming, en compagnie du dessinateur Jason Masters. À l'évidence Ellis s'amuse beaucoup avec un Bond plus classique, prêt à tout pour venger un collègue et apprendre ce que cache l'énigmatique terme "VARGR". L'Agent 007 + Ellis, rien que cette formule suscite l'intérêt.

DEL | 14,95 € | OCT

JEM ET LES HOLOGRAMS

Ne jugez pas *Jem et les Holograms* avec un film récent, véritable bide qui exploitait les personnages sans vraiment se poser les bonnes questions. Si Jem est bien connue des spectacteurs des années 1980, avec ses histoires de groupe de fille devenues des vedettes de la scène (à mi-chemin entre Dazzler et Hannah Montana), elle permet aussi d'évoquer d'autres choses, en particulier pour un public adolescent. En tout cas Kelly Thompson (scénariste de *Heart in a box*, déjà paru chez Glénat), Sophie Campbell et M. Victoria Robado font le nécessaire pour que ce ne soit pas simplement un boulot de commande et cette BD a fait son bonhomme de chemin aux USA.

GLE | 14,95 € | NOV

PATRIMOINE

AUTHORITY: LES ANNÉES STORMWATCH - TOME 1

Warren Ellis et Bryan Hicth ont créé un classique quand ils ont produit *Authority*, il y a plus de 15 ans. Au point que bien souvent, cette réussite éclipse ce qu'on pourrait qualifier de "première époque", quand le même scénariste a repris l'écriture de *Stormwatch* (en collaboration avec le dessinateur Tom Raney), série à la dérive, pour la réorganiser, lui donner un côté plus péchu tout en introduisant des personnages tels que Jenny Sparks. Pas d'*Authority* complète sans son point de départ, à la fois prologue et fondation.

URB | 22,50 € | OCT

THE LAST DAYS OF AMERICAN CRIME

Ressortie au format "intégrale" de cette série qui unissait déjà Rick Remender et Greg Tocchini, compères qu'on retrouve désormais aux commandes de la série Low. Les autorités ayant trouvé le moyen d'empêcher tout crime d'ici quelques semaines, Graham veut monter le dernier grand hold-up de l'histoire. Enfin, si tout se passe bien. Mais justement Remender et Tocchini s'y entendent pour maintenir le suspense dans cette saga, parue dans une précédente édition en plusieurs albums chez Emmanuel Proust Editions.

DIV 25 € OCT

MARVEL CLASSIC : AVENGERS L'INTEGRALE 1975

En 1975, il y avait dans les rangs des Avengers une sorte de membre honoraire, une mystérieuse jeune femme répondant au nom de Mantis. Steve Englehart et Sal Buscema ont trouvé dans cette énigme un prétexte à une histoire qui, de nos jours, serait devenu un véritable crossover: "la Saga de la Madone Céleste", précipitant Kang contre les Avengers mais contenant aussi son pesant de révélations sur l'origine de Vision. La Sorcière Rouge et le reste de l'équipe sortiraient eux aussi très changés de ces épisodes. Certains dessins ont vieilli mais l'arc reste important.

PAN 29,95 € NOV

MARVEL DELUXE : IRON FIST - T1

C'est sans aucun doute la meilleure des séries consacrées à Iron Fist : Ed Brubaker et Matt Fraction s'alliaient à David Aja et d'autres artistes pour considérablement muscler la mythologie du "Poing de Fer". Qui a été Iron Fist avant que Danny Rand occupe cette fonction ? Les deux co-scénaristes fondent une véritable dynastie, qui emprunte certaines racines aux pulp's et aux comics des années 1940. À quelques mois de la série TV *Iron Fist*, voici sans doute la version la plus déterminante des aventures d'Iron Fist. Et Danny n'est pas au bout de ses surprises.

PAN 18 € NOV

SCALPED INTÉGRALE - T1

C'est, à bien des égards, la série qui a installé Jason Aaron (et RM Guera) dans le regard du public : *Scalped* et ces histoires policières sur fond de réserve amérindienne, avec des personnages qui ne sont pas toujours ce qu'il paraît. *Scalped* est une véritable référence du Vertigo du début du XXIe siècle et cette édition intégrale fera le bonheur de ceux qui veulent garder la série sous un format plus compact. Ou, plus largement, si vous n'avez jamais encore exploré le monde de *Scalped*, voici la bonne occasion !

URB 22,50 € NOV

Livres

SANDMAN LES COUVERTURES PAR DAVE McKEAN

Le Sandman de Neil Gaiman est un personnage onirique s'il en est. Mais, pendant des années, l'étrangeté de l'ambiance a été installée par les couvertures du peintre Dave McKean (complice de Gaiman sur *Black Orchid* ou *Mirrormask*), une sorte d'avant-goût pour les lecteurs, à mesure qu'ils saisissaient les fascicules. Ce volume reprend toutes les illustrations de l'artiste sans la titraille et permet de souligner à quel point elles sont des œuvres fascinantes à part entière.

URB 39 € NOV

THE WALT DISNEY ARCHIVES - T1

À l'approche des fêtes de fin d'année, gardez un œil sur ces *Walt Disney Archives - The Animated Movies 1921-1968*, qui explorent la créativité de l'âge d'or des célèbres studios d'animation. Le lien avec les comics est évident. D'abord il y a la création même de personnages qui ont connu une solide carrière dans la BD (à commencer par Mickey) mais ces pages richement illustrées vous rappelleront indirectement l'influence que les animateurs ont pu avoir sur l'esthétique de la BD, y compris pour ce qui est des artistes les plus "underground".

DIV 150 € NOV

Expositions/Festivals

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW

John Bolton (*Classic X-Men, Black Dragon, Marada The She-Wolf*) sera l'un des invités du volet comics du Paris Manga & Sci-Fi Show début novembre, mais il ne sera pas le seul puisque l'on retrouve, sur les trois jours, des artistes comme Claudio Castellini (*Wolverine The End*), Mark Texeira (*Ghost Rider*), Pasqual Ferry (*Mighty Thor*), Yildiray Cinar (*Supergirl, Batman/Superman*), Agustin Padilla (*Green Arrow*) et d'autres encore.

Paris Manga & Sci-Fi Show, du 4 au 6 novembre, Parc des Expositions de la Porte de Versailles, Paris

9e SALON INTERNATIONAL DE LA BD DE VALENCIENNES / VAL EN BULLES

Pour sa neuvième édition, Val en Bulles ménage une nouvelle fois des talents connus (Pasqual Ferry, Gary Erskine, Laura Braga, Alessandro Vitti ou Claudio Castellini) avec des dessinateurs bien moins courants dans nos contrées. Le programme de cette année propose ainsi des signatures comme Mike Norton (*Revival*), Ryan Browne (*Bedlam*), Jenny Frison (cover artist de *Vampirella, Red Sonja...*), Michael Dialynas (*The Woods*), Toni Fejzula (*The Veil*).

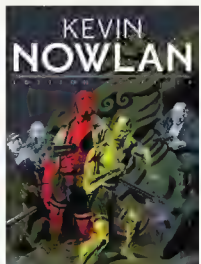
Val en Bulles, 19 et 20 novembre, Salle Les Tertiales à Valenciennes.

TOULOUSE GAME SHOW

Le TGS revient pour son édition d'automne, avec une nouvelle fois du beau monde pour son pôle comics : le rarissime Kevin Nowlan mais aussi Don Rosa (*Picsou*), David Lafuente (*Ultimates*), Olivier Vatine (*Infinity 8*), Trevor Hairsine (*Divinity*), Pere Pérez (*Faith* chez Valiant) sans oublier, bien sûr, le toulousain Paul Renaud (*Sam Wilson: Captain America*) et bien d'autres talents encore.

Toulouse Game Show, les 26 et 27 novembre, Parc des Expositions de Toulouse.

KEVIN NOWLAN: ÉDITION SPÉCIALE



Pour rebondir sur la venue en France du dessinateur culte Kevin Nowlan à l'occasion du Toulouse Game Show, les éditions Delcourt sortent cet album de 80 pages en tirage limité (500 exemplaires seulement), disponible dans quelques librairies partenaires (La Mystérieuse Librairie à Nantes, Pulp's Comics à Paris, et Comics Zone à Lyon). Le volume regroupe des histoires que Nowlan a dessinées dans le contexte du Mignolaverse. Vous y croiserez donc aussi bien Hellboy qu'Abe Sapien. Une super initiative, même s'il n'y en aura pas pour tout le monde.

DEL 20 € NOV

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine...

ERIC

OFFICIELLEMENT ERIC STANTON (1926-1999) N'A CONNU QU'UNE PETITE CARRIÈRE DANS LES STRIPS ET LES COMIC-BOOKS GRAND PUBLIC PENDANT LES ANNÉES 1940, AVANT D'ÊTRE RECRUTÉ PAR UN ÉDITEUR DE BD ÉROTIQUE. UN VÉTÉRAN ANECDOTIQUE ? SI L'HISTOIRE S'ÉTAIT ARRÊTÉE LÀ, SANS DOUTE. MAIS, DEUX DÉCENNIES PLUS TARD, CE SPÉCIALISTE DU BONDAGE JOUAIT UN RÔLE DANS LES CRÉATIONS DE SPIDER-MAN ET DOCTEUR STRANGE, TOUT EN CRÉANT SA PROPRE VERSION DE WONDER WOMAN..

Souvent, quand on parle de la création de Spider-Man, on discute des mérites respectifs de Stan Lee, Steve Ditko ou Jack Kirby dans l'apport de tel ou tel élément. Quelques connaisseurs évoquent le nom de Joe Simon, créateur d'une version précédente de l'homme-araignée dans les années 1950. Il est beaucoup plus rare qu'Eric Stanton (de son vrai nom Ernest Stanzoni) soit évoqué. Il faut dire que ce n'est pas un nom très connu dans l'univers des comics. Pourtant, il fut précoce : en 1942, Eric Stanton n'a que 15 ans quand il commence à dessiner "Tin Hats", une sorte de gag en une case publié dans les journaux. On retrouve sa trace jusqu'à la fin des années 1940 mais à l'époque, il n'est pas si courant que la signature soit apparente. Mais sa carrière ne décolle pas vraiment et Stanton trouve alors du travail auprès de Irving Klaw, le propriétaire d'un magasin de photos érotiques, *Movie Star News*, qui a également lancé son propre magazine du même nom. Les récits que Staton fournit à Klaw à ce moment-là donnent la part belle aux combats de femmes, façon *L'Assommoir* de Zola en version sexy... *Fighting Femmes* ("femmes combattantes"), *Battling Women*, *Lady Wrestler* ("Dame Catcheuse"). Au début des années 1950, Stanton commence aussi à faire preuve d'une fascination pour les Amazones et les femmes dominatrices en général, qui deviendront un fil rouge de son œuvre. On attache ! On fouette ! On étouffe ! Ce travail pas très reconnu à l'époque lui permet quand même de gagner de quoi se payer de vrais cours de dessins à la Cartoonists and Illustrators School dans le milieu des années 1950. Il étudie sous la houlette de Jerry Robinson (le co-créateur du Joker) et ses camarades de classe sont de futurs pros des comics, en particulier un petit jeune nommé Steve Ditko. Ces deux-là s'entendent comme larrons en foire et, une fois sortis de l'école, ils décident de partager le même atelier, l'un dépannant l'autre quand il a une commande urgente. Sorti de l'école, Stanton a repris son activité pour les éditeurs érotiques. Il dessine aussi quelques couvertures de romans coquins. Dans ses rares propos recueillis, Ditko a affirmé ne jamais avoir assisté Stanton dans ses travaux érotiques. Mais il fait erreur –ou bien il a du mal à l'assumer publiquement–, car certaines planches attribuées à son compère ne trompent pas. Par exemple dans "Correspondence Letter B-2", une histoire d'orgasme par suffocation signée Stanton et parue dans les années 1960, le style de Ditko est évident. Il a au minimum encré le travail de son voisin de studio, parfois fini quelques pages. On reconnaît aussi sa patte sur d'autres histoires de Stanton telles que *On a Kinky Hook* et *Sweeter Gwen*. Inversement, Stanton dépanne son compère pour faire face à certains délais chez Charlton ou Marvel Comics. Quand un épisode est urgent, Eric aide au storyboard des pages et à certaines finitions de dessins. Ce qui est intéressant, c'est que Stanton n'est pas du genre "ancien collaborateur qui sort du bois pour s'attribuer tous les mérites après coup". Au contraire, c'est plutôt quelqu'un de modeste. Interviewé en 1988 par Greg Theakston pour la revue *Steve Ditko Reader*, ne revendique qu'une contribution minime : il aurait aidé Ditko à organiser la narration des premiers épisodes et ne se souvient avoir apporté qu'un élément. Mais quel élément : *"Je pense que c'est moi qui ai apporté l'idée que la toile sortirait de ses*

On reconnaît le style de Steve Ditko ayant participé à cette page de Stanton. Ironiquement, un homme y est aussi capturé... dans une toile d'araignée !

STANTON

LA FESSE CACHÉE DE SPIDER-MAN

mains!" Si l'on en croit ce témoignage, si Spider-Man est le "tisseur-de-toile" et pas simplement équipé d'un pistolet lance-toiles, c'est bien parce que Stanton était là ! Et c'est logique, finalement, qu'un artiste spécialisé dans le dessin bondage invente un gadget qui sert à enserrer, attacher, étouffer... Mais ce n'est pas tout ! En 2012, Amber Stanton, la fille de l'artiste, explique (dans un ouvrage collectif titré *The Creativity of Steve Ditko*) que son père lui confia d'autres détails. Eric Stanton aurait expliqué à sa fille qu'il avait inventé les gestes caractéristiques que fait Spider-Man en lançant sa toile. Ce qui ouvre une autre porte, car cette gestuelle de Spider-Man n'est pas non plus éloignée de celle pratiquée par Docteur Strange (autre personnage lancé par Ditko au moment où il partageait son studio avec Stanton). Mais on peut hésiter à croire sur parole un témoignage plus qu'un autre. Mais ce qui est vrai, c'est que ces gestes sont plus rares dans l'œuvre de Ditko dès lors qu'il ne partage plus son studio avec Stanton. Une chose reste encore plus troublante : d'après Eric Stanton, la fameuse tante May était basée sur sa propre tante maternelle (une certaine May Cerniglia). La propre mère du partenaire de Ditko, elle, était prénommée Anna. Or, dans la BD, la meilleure amie et confidente de May Parker est Anna Watson, la tante de Mary Jane ! Et là, quand même...

Dans les années 1960, Stanton poursuit son chemin dans la sphère des éditeurs bondage et sa fascination pour les Amazones. Quand Klaw décède, Stanton, qui surnomme ses dessins des "Stantoons" a acquis assez de popularité pour commencer à s'autoéditer (même si cela n'empêchera pas son travail d'être publié par la suite par d'autres sociétés). Il devient une vraie référence internationale du dessin bondage. Entre-temps, il a créé les Tame-Azons (jeu de mots avec "*tame*", c'est-à-dire "dompter"). Par amazones, il faut comprendre le terme de manière générale ou en lien avec la mythologie. Mais Stanton connaît visiblement Wonder Woman (il faut dire qu'une amazone dotée d'un lasso, forcément, pour un as du bondage) et il va créer sa parodie de la super-héroïne, Blunder Broad, qui témoigne de sa grande connaissance de la série. Par exemple, comme Wonder Woman, Blunder Broad compte parmi ses ennemis une femme-félin nommée Cheetah. Bien entendu le jeu est de faire subir tous les supplices érotiques possibles à Blunder Broad. Sur la fin de sa carrière, Stanton ira plus loin dans le salace en lançant les aventures de Lady Princker et la saga des Princkazons : les femmes deviennent des géantes équipées de pénis énormes, qui réduisent les hommes en esclavage. *Y, le dernier homme*, à côté de ça ? C'est du light ! Les œuvres érotiques de Stanton bénéficieront à plusieurs reprises d'une traduction française (en particulier dans les années 1980). En 1989, l'une des héroïnes érotiques de l'auteur, *Priscilla, Queen of the Escape*, inspirera d'ailleurs une chanson au groupe de rock français Jad Wio. Et Ditko là-dedans ? Les deux hommes se perdront de vue... Quelques années plus tard, la fille de Stanton contacta le dessinateur de comics pour lui faire part du décès de son père et lui demander s'il en avait quelques souvenirs. Mais l'autre, fidèle à ses habitudes, fut l'homme de peu de mots, expliquant qu'il se souvenait à peine de Stanton, qui avait pourtant été son partenaire de studio pendant une décennie. Il marmonna vaguement que son colocataire aimait le base-ball et les hot-dogs. Cette amnésie tiendrait à la carrière érotique d'Eric Stanton. Selon sa fille, l'artiste fétichiste, de son vivant, n'aurait pas osé parler de sa contribution à Spider-Man de peur de se faire remarquer par les médias et d'être l'objet d'une polémique. On comprendra que Steve Ditko, inversement, n'a jamais été très chaud pour évoquer cette période où il coproduisait des pages bondage.

X.F.

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

DC CHANGE DE PROPRIO

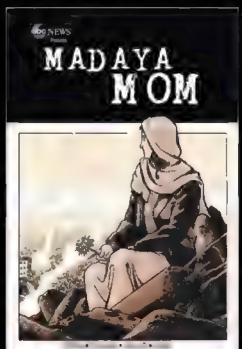
Ce n'est pas comparable à ce qui était arrivé quand Disney avait fait l'acquisition de Marvel. Cette fois il s'agit d'un deal global dans lequel AT&T, un géant des télécommunications, a entamé les démarches pour acheter tout le groupe Time Warner et l'intégralité de ses branches. Estimé à un chèque d'environ 85 milliards de dollars, cet accord voit donc, à priori, les Studios Warner mais aussi des chaînes comme HBO ou CNN, le concepteur de jeux Rocksteady et, quelque part dans cette myriade d'activité, la filiale DC Comics. Avant que ce deal soit effectif, néanmoins, il faut encore que les institutions américaines le valident, en particulier au regard de la loi antitrust, certains politiques s'inquiétant de la taille du groupe ainsi crée. Si la chose va jusqu'au bout, il faudra voir alors si cela va changer la strategie des filiales et, pour ce qui nous intéresse plus, celle de DC en particulier.

BACK IN PARADISE

Terry Moore a annoncé qu'il reprendrait le chemin de sa série phare, *Strangers in Paradise*, d'ici deux ans, à temps pour le 25e anniversaire de la série. Arrêtée en 2007, *SiP* fut longtemps un titre phare de la scène indé, centré sur les relations entre deux personnages féminins, Katchoo et Francine. Reste à voir précisément quelle configuration ce retour prendra. "Putain, deux ans", comme disait l'autre...

JOURNAL DE GUERRE

Alors que nous écrivons ces lignes, des gens meurent en Syrie. Et il est fort probable que, quand vous les lirez, le cauchemar n'aura toujours pas pris fin. Pour témoigner de la dureté des combats là-bas pour les populations civiles, la chaîne ABC News est arrivée à entrer en contact téléphonique avec une habitante de la ville de Madaya, une mère de famille qui leur a raconté son quotidien en quelques conversations furtives mais aussi par échanges de SMS. Avec un problème pour le média américain : l'impossibilité d'avoir des images pour représenter la chose. Comme ABC News fait partie du groupe Disney, l'idée est venue de demander à la société Marvel d'illustrer la chose. L'idée fait penser à certains précédents, comme le *Fax From Sarajevo* de Joe Kubert. C'est Dalibor Talajic, plus connu pour avoir dessiné des choses comme *Deadpool*, qui s'est vu confier le projet. Un choix qui peut paraître surprenant mais Talajic, de nationalité Croate, a connu la guerre dans l'ex-Yougoslavie et la vie décrite par cette mère de Syrie lui parle. La BD qui en résulte, *Madaya Mom* ("Maman de Madaya"), cache l'identité de la femme afin de lui éviter des représailles. L'œuvre est librement consultable (en anglais) à l'adresse suivante : *goo.gl/hJhxGM*



RESURRXION!

Non ce n'est pas une faute de frappe ! *ResurrXion* (prononcer "Résurrection"), c'est la nouvelle initiative de Marvel concernant les titres mutants après *Inhumans vs. X-Men* On vous en touchait déjà quelques mots dans ce numéro, il y aura des séries solos, à commencer par celles consacrées respectivement à Iceberg, Jean Grey et Cable. Côté équipes, deux séries principales sont annoncées, *X-Men Gold* et *X-Men Blue* (reprenant la classification des groupes utilisée dans les années 1990) et une relance de *Generation-X*, comptant Jubilée parmi ses membres. On ne sait pas encore, à ce stade, ce qu'il adviendra de titres déjà existants comme *All-New X-Men*, *Uncanny X-Men*, *All-New Wolverine* ou *Old Man Logan*. À suivre, donc...

CROSSOVERS À GOGO

Bien décidé à capitaliser sur la notoriété auprès du grand public de la Justice League et du Suicide Squad, DC organise fin 2016/ début 2017 une confrontation entre les deux groupes. *Justice League vs. Suicide Squad* verra tout ce beau monde s'affronter, Josh Williamson (le scénariste de *Flash*) et Jason Fabok (ex-dessinateur de *Justice League*) s'occuperont de la série centrale, qui se répercutera sur les titres réguliers. Le tout débouchant sur le lancement d'un nouveau groupe, la Justice League of America (parallèle à la Justice League tout court), composée de héros mais aussi, sans doute, de quelques méchants. La nouvelle JLA serait-elle une sorte de juste milieu entre la League existante et le Squad ? On verra en temps utile, alors qu'on connaît déjà le coup d'après. Un crossover suivant se déroulera aux USA pendant l'été 2017, avec Scott Snyder aux commandes, rejoint par le dessinateur Greg Capullo (qui aura fini d'ici là *Reborn*, qu'il produit avec Mark Millar). Sans surprise, ce projet Snyder/Capullo fera la part belle à Batman.

GOOD MORNING CANADA

Dans *Comic Box #102*, nous évoquions la représentation par les comics de Donald Trump et Hillary Clinton. Eh bien Marvel, cet été, a poussé les choses plus loin en s'intéressant à un politique non-américain, à savoir Justin Trudeau, le Premier ministre Canadien. Il a fait l'objet d'une couverture variante de *Civil War : Choosing Side*, le représentant, bien sûr, avec la Division Alpha.

PASSAGE EN REVUE

La dessinatrice Stéphanie Hans sera de passage à Paris en décembre et a décidé de tenir une "session sauvage" de présentation de portfolio. En clair, cette artiste, qui travaille déjà pour Marvel et DC, propose de rencontrer les néophytes qui rêvent de proposer leurs services et de les conseiller sur la manière de présenter leur travail. Pour les modalités, il faudra suivre la dame sur les réseaux sociaux.

40 000 COMICS VOLÉS !

Il est assez courant que des comic-shops devenus trop étroits pour contenir leur stock de "oldies" aient recours à des entrepôts pour contenir le reste. Mais le patron de Golden Unicorn Comics (Pennsylvanie) a eu une mauvaise surprise quand il est passé faire un tour à sa réserve... et qu'il s'est rendu compte qu'environ 40 000 comics (répartis dans plusieurs centaines de boîtes) lui avaient été volés, avec de nombreux exemplaires d'épisodes-clé des années 1980/1990 en état impeccable.

BARBARELLA S'EXPORTE

Dynamite vient de récupérer les droits de la licence de *Barbarella*, l'héroïne de SF de Jean-Claude Forest, sous la houlette de Jean-Marc Lofficier. L'accord permettra de publier des comic-books inédits consacrés à l'héroïne.

BATWOMAN AU RAPPORT

Il y aura une phase 2 de la gamme "Rebirth", à partir de février 2017. Elle comprendra certains titres prévus à l'origine pour la première vague (a priori *Super-Sons* et, sans doute, *Justice Society of America*). Mais ce sera aussi l'occasion du retour de Batwoman. L'héroïne avait déjà fait l'objet d'une série à son nom en 2011 mais qui avait périclité après que DC ait refusé de mettre en scène son mariage lesbien. L'équipe originelle avait claqué la porte et les successeurs avaient perdu pied en l'espace de quelques mois. Mais à l'occasion de "Rebirth" Phase 1, Batwoman a refait surface comme un élément central de *Detective Comics*, l'occasion de la placer à nouveau sous le spotlight. Fort logiquement la nouvelle série sera donc co-écrite par James Tynion IV (le scénariste de *Detective*) mais aussi Marguerite Bennett (*Angela*). La surprise venant de l'identité du dessinateur, Steve Epting (*Captain America*, *Velvet*), qui revient donc chez DC après des années d'absence.

PAS DE RETRAITE POUR LE MIGNOLAVERSE

Si Mike Mignola, le créateur d'Hellboy, a laissé entendre depuis quelques mois, qu'il allait prendre du recul, il faut bien comprendre que c'est le dessinateur qui a besoin de s'oxygéner. Le scénariste, ou tout au moins le co-scénariste, ne semble pas prendre de repose alors qu'au moins trois nouveaux projets liés au "Mignolaverse" sont annoncés pour 2017. D'abord une nouvelle mini-série *Hellboy & The BPRD 1954: Ghost Moon* et une autre consacrée à un personnage secondaire mais populaire *Lobster Johnson : The Pirate's Ghost*. Enfin et surtout, *The Visitor : How and Why He Stayed*, par Mike Mignola et Chris Roberson, dessiné par Paul Grist, s'intéresse au destin d'un extraterrestre aperçu dans les premières années de publication de Hellboy.

DANS L'OMBRE DE GAIMAN

La seule question est... pourquoi avoir attendu si longtemps, tant c'était évident. Alors qu'*American Gods*, le roman de Neil Gaiman, est en passe de devenir une série TV, Dark Horse se décide à en faire un comic-book, *American Gods : Shadows*, chapeauté par P. Craig Russell et Scott Hampton, avec des invités impressionnants : Walt Simonson, Mark Buckingham, Colleen Duran. Déjà un must?

MERVEILLE BIONIQUE

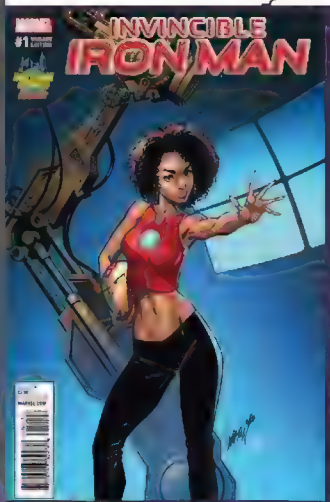
Dynamite continue de rechercher des alliances logiques pour ses licences. Dernier projet en date, mené de front avec DC, la réunion de deux icones des seventies. À ma droite, *Bionic Woman* (connue chez nous sous le nom de Super Jaimie) la fiancée de l'Homme qui valait trois milliard. À ma gauche, *Wonder Woman 77*, autrement dit l'Amazone dans la continuité de la série TV, quand elle avait le visage de Lynda Carter. C'est dingue, mais en même temps tellement logique et naturel.

DRÔLES DE VIES

À force de faire des caméos au cinéma, cela devait arriver. La 20th Century Fox vient d'acquérir les droits ciné sur... la vie de Stan Lee, qui deviendrait donc l'objet d'un film. Sauf que... n'allez pas vous attendre à une biographie. En gros, pour retracer le parcours de Lee, il faudrait aussi acheter les droits à l'image de certains de ses anciens collaborateurs. Et c'est pas gagné. Mais le studio a la solution : une vie rêvée où... Stan Lee serait agent secret, façon le James Bond de Roger Moore. S'ils le font vraiment, ce sera un sacré ovni. Mais le concurrent, Sony, a acquis les droits d'un autre créateur de comics, William Moulton-Marston, inventeur du polygraphe et père de Wonder Woman. La vie de Moulton-Marston n'a pas besoin d'être romancée pour être délirante et ce biopic pourrait s'avérer savoureux. Pour le coup, *Professor Marston & The Wonder Woman* est déjà en cours de production, avec la réalisatrice Angela Robinson attachée au projet.

KAMANDI ALL-STARS

Pour honorer la mémoire de Jack Kirby et l'un de ses personnages phares, DC lance *Kamandi Challenge*, un cadavre exquis en 12 épisodes où chaque épisode a une équipe créative. Chacune doit écrire le scénario de son épisode en se débrouillant de l'histoire précédente. Les auteurs: Gail Simone & Ryan Sook, Rob Williams & Walter Simonson, Greg Pak & Joe Prado, Tom King & Kevin Eastman, Bill Willingham & Ivan Reis, Jimmy Palmiotti & Amanda Conner, Peter Tomasi & Neal Adams pour ne citer qu'eux.



J. SCOTT CAMPBELL CENSURÉ !

C'est la couverture censurée du trimestre. Alors que J. Scott Campbell avait réalisé l'une des couvertures variantes de la nouvelle série *Invincible Iron Man* (mettant en scène la jeune Riri Williams), il a été violemment attaqué sur le net et même parfois carrément menacé ou traité de pédophile. Motif ? Riri, qui est supposée avoir 15 ans, est représentée avec un corps de femme – ni plus ni moins que l'héroïne de la série TV Phénomène Raven, mais il est vrai que Campbell, comme la plupart de ses collègues de Marvel, l'a représentée un peu plus vieille. D'où la décision de Marvel de sortir la couverture d'une manière lourdement retouchée. La même Riri, avec un visage qui ne fait pas plus jeune, mais elle porte maintenant une armure d'Iron Man... qui laisse quand même deviner des courbes. Il n'est pas obligatoire d'aimer l'image de base. Et que les "pour" et les "contre", c'est la démocratie. En revanche, en arriver aux menaces puis à une solution qui tend à considérer que la seule manière de représenter une jeune femme, c'est de la cacher sous un scaphandre, on nage en plein Tartuffe.

LION FORCE COMICS À EN RUGIR ?

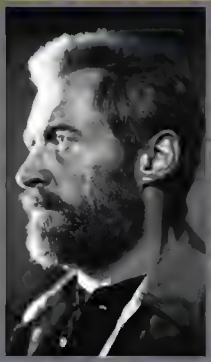
Lion Forge est peut-être la "petite bébête qui monte" parmi les éditeurs indé. Plutôt connue pour des projets centrés sur de vieilles licences TV (des reprises pas très bonnes de *K2000* ou *Tonnerre Mécanique*), la société vient d'avaler un autre petit concurrent, Magnetic Press, et annonce maintenant deux nouvelles gammes. Cubhouse, qui vise les jeunes lecteurs mais aussi et surtout *Catalyst Prime*, sept séries de super-héros, donc trois seront écrites par un scénariste connu, Koe Casey. Des noms comme Jan Duursema (*Star Wars*) ou David Walker (*Power Man & Iron Fist*) sont aussi de la partie. L'ambition est là. Rendez-vous en 2017 pour voir si le résultat est à la hauteur.

KING OF THE MOSELLE

La biographie consacrée à Jack Kirby écrite par Jean Depelley a fait beaucoup pour éclairer et documenter le parcours militaire du co-créateur de Captain America alors que, vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, il participait aux combats, en particulier ceux liés à la libération de la Moselle. Réalisant que le centenaire de Kirby tombait en 2017, ce département a donc décrété une année Kirby, soit un cycle de manifestations qui a démarré le 11 septembre dernier, à Corny-sur-Moselle. On y rajoutait à un "parcours du souvenir" déjà existant un panneau racontant l'histoire de Kirby. Plus largement, jusqu'à l'été prochain, il y aura en Moselle différents rendez-vous (des reconstitutions mais aussi des interventions dans les collèges) traitant du "King des Comics".

media buzz

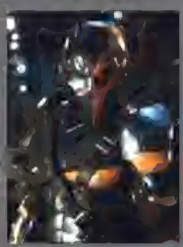
LES GRIFFES DU FUTUR



Le prochain film consacré à Wolverine (et le dernier, en théorie, à utiliser Hugh Jackman dans ce rôle) s'intitulera *Logan*, et se déroulera dans le futur, en 2024. Le héros, rangé après la quasi-disparition des mutants, verra l'arrivée de la jeune actrice Darine Keen dans le rôle de Laura, supposément X-23. Elle ne sera pas de trop puisque, entre autres menaces, Logan devra affronter Donald Pierce et les Reavers. Le film, réalisé par James Mangold, sortira le 1er mars 2017.

TUER N'EST PAS JOUER ?

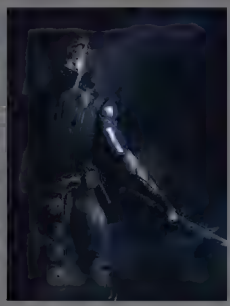
Le film solo de Batman – version Ben Affleck – [illegible] numéro, l'identité d'un de ses adversaires n'est plus un mystère, grâce à une vidéo de Ben Affleck. Le justicier de Gotham devra se mesurer à Deathstroke (joué par Joe Manganiello dans cette version), qui devrait apparaître auparavant dans le film *Justice League*. De son côté, Anna Kendrick (actuellement dans *M. Wolf* avec Affleck) milite pour jouer Robin...



AU BONHEUR DES DAMES

Avec la sortie de *Wonder Woman* d'ici peu, Marvel est attendu au tournant sur son traitement des héroïnes à l'écran. De fait, les responsables du studio expliquent à qui veut les entendre que Captain Marvel (incarnée par Brie Larson) sera le personnage le plus puissant de l'univers cinématique, quand elle tera ses débuts. Le studio communique aussi sur le fait qu'il vise à rattraper le retard de ses objectifs de parité, à tous les postes créatifs. Ainsi la saison 2 de [illegible] ce ne serait que le début d'une marche vers la l'égalité. Reste à voir si cet objectif égalitaire sera atteint. Et quand.

VALIANT EN MARCHE



[illegible] d'Asie pour transposer ses héros à l'écran. Un film d'*Harbingers* (un peu les X-Men de Valiant) serait maintenant sérieusement envisagé pour 2018. [illegible] Deadshot dans la série TV *Arrow*) lors d'une série [illegible] numériques pour 2017.

REINE DES MERS

Non, rien à voir avec Ariel la petite Sirène. Si les membres de la Justice League de Zack Snyder font beaucoup parler d'eux alors que Warner/DC continue de chercher ses marques sur le grand écran, ils ne seront pas les seuls personnages reconnaissables tirés des comics. Et cette première photo officielle d'Amber Heard dans le rôle de Mera, l'épouse d'Aquaman, est, pour le coup, tout simplement bluffante.

MILLAR VEUT DU MUSCLE

Après avoir finalement vu le dernier film d'Amy Schumer, *Crazy Amy* (pourtant sorti il y a un), Mark Millar a littéralement flashé sur l'interprétation de John Cena, plus connu pour sa carrière au sein de la WWE. Au point que le scénariste a expliqué sur Twitter avoir très officiellement envoyé une demande pour lui proposer le rôle du surhomme dans *Superior*, film qui devrait adapter la mini-série de Miller et Leinil Yu. John Cena en cape et en collant ? Et pourquoi pas !

PLANÈTE CLAIRE ?

[illegible] animé (assorti d'un comic-book) des années 1980, mettant [illegible] ce personnage de manière plus "subversive".

L'AMÉRIQUE APRÈS TRUMP COMMENCE ICI

JUDGE DREDD

ORIGINES

« INCONTOURNABLE »

★★★★

Planetebd.com

CHEZ TOUS LES LIBRAIRIES QUI VOUS VEULENT DU BIEN.

DELIRIUM

www.labeldelirium.com

THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

Auteurs :
Kieron Gillen
& Jamie McKelvie

Au rayon BD
le 26 octobre2016

PREVIEW

THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

Auteurs :
Kieron Gillen
& Jamie McKelvie

Au rayon BD
le 26 octobre2016

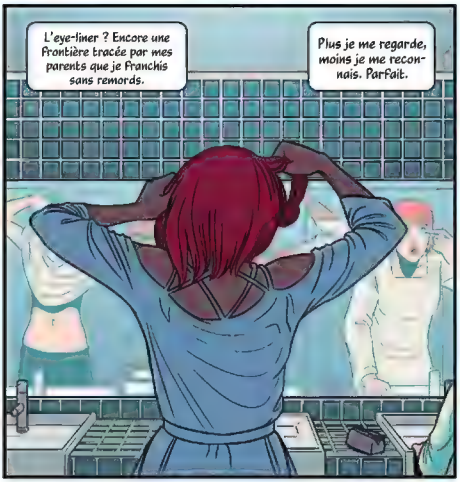
PREVIEW

THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

Auteurs : Kieron Gillen & Jamie McKelvie

Au rayon BD le 26 octobre2016

PREVIEW


L'eye-liner ? Encore une frontière tracée par mes parents que je franchis sans remords.
Plus je me regarde, moins je me reconnais. Parfait.

THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

Auteurs :
Kieron Gillen
& Jamie McKelvie

Au rayon BD
le 26 octobre2016

PREVIEW

THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

Auteurs :
Kieron Gillen
& Jamie McKelvie

Au rayon BD
le 26 octobre2016

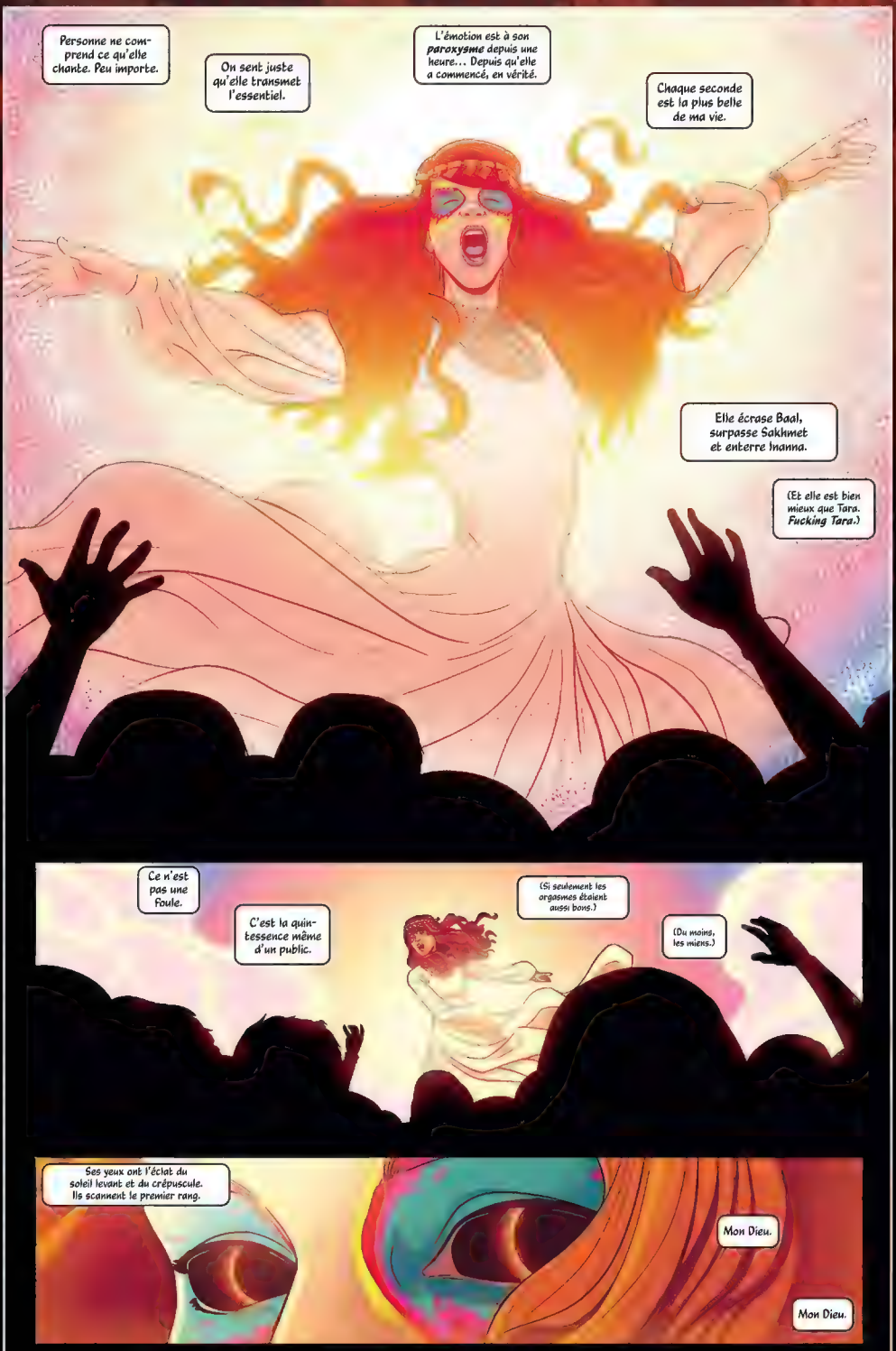
PREVIEW

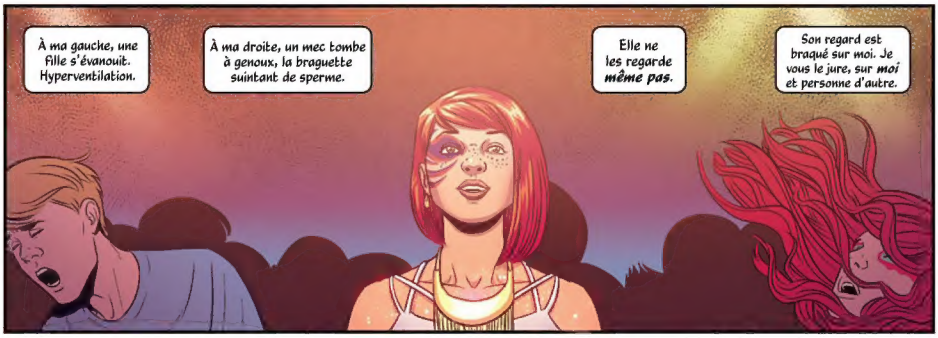
THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

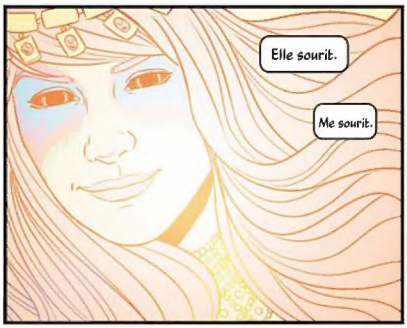
Auteurs :
Kieron Gillen
& Jamie McKelvie

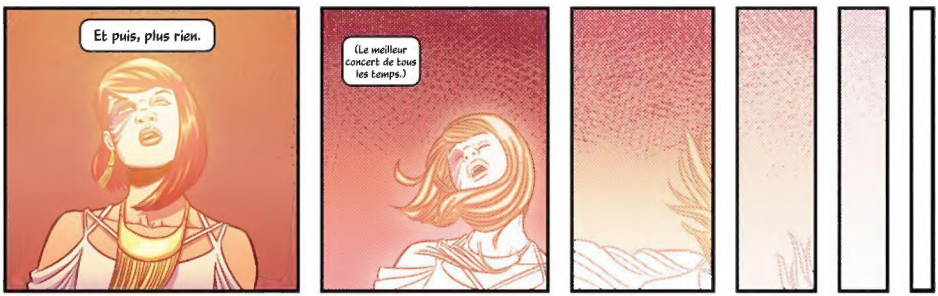
Au rayon BD
le 26 octobre2016

PREVIEW


Personne ne comprend ce qu'elle chante. Peu importe.
On sent juste qu'elle transmet l'essentiel.
L'émotion est à son *paroxysme* depuis une heure… Depuis qu'elle a commencé, en vérité.
Chaque seconde est la plus belle de ma vie.
Elle écrase Baal, surpasse Sakhmet et enterre Inanna.
(Et elle est bien mieux que Tara. *Fucking Tara.*)
Ce n'est pas une Foule.
C'est la quintessence même d'un public.
(Si seulement les orgasmes étaient aussi bons.)
(Du moins, les miens.)
Ses yeux ont l'éclat du soleil levant et du crépuscule. Ils scannent le premier rang.
Mon Dieu.
Mon Dieu.


À ma gauche, une fille s'évanouit. Hyperventilation.
À ma droite, un mec tombe à genoux, la braguette suintant de sperme.
Elle ne les regarde même pas.
Son regard est braqué sur moi. Je vous le jure, sur moi et personne d'autre.





THE WICKED + THE DIVINE - TOME 1

Auteurs : Kieron Gillen & Jamie McKelvie

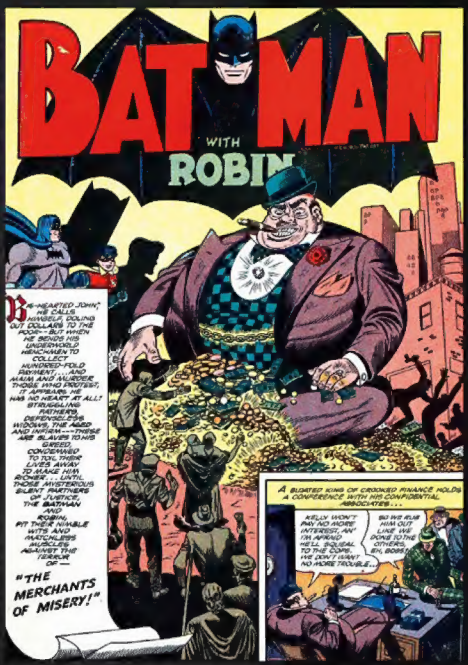
Au rayon BD le 26 octobre2016

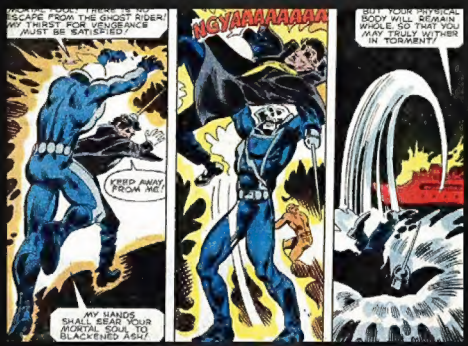
PREVIEW

Justice à crédit

S'il y a une chose que les super-héros ne font jamais, c'est recourir à un organisme de crédit où contracter un prêt. Même les plus pauvres préfèrent passer outre, plutôt que de tomber dans les griffes d'un usurier. Finalement, les prêteurs et les super-héros sont loin d'avoir les mêmes "intérêts".

Il est rare, presque inexistant, de voir un super-héros mentionner un prêt qu'il aurait à rembourser. Normal, pour une partie d'entre eux ils sont largement à l'abri. Bruce Wayne (Batman), Tony Stark (Iron Man) sont fortunés. Tout au plus, ils sont parfois dans de mauvaises passes suite à des chutes de leurs actions en bourse, mais on ne les a jamais vus se ruer à la banque pour y demander un prêt. Superman, Wonder Woman, Thor, Aquaman ou Green Lantern sont tranquilles par ce qu'ils ont des ressources qui proviennent d'ailleurs, de Krypton ou d'Atlantis. Et puis, enfin, il y a les héros qui peinent à joindre les deux bouts, comme le Peter Parker de l'ère classique où le jeune Sam Alexander (Nova). Et pourtant, les clichés qui les animent font qu'on les voit plus souvent aux prises avec un concierge qui menace de les expulser pour impayés que face à un organisme de crédit. Au pays qui nous a donné la crise des subprimes, on parle peu d'emprunts. En tout cas pas chez les super-héros, car le protagoniste, qu'il soit riche ou pauvre, doit symboliser une certaine forme d'indépendance, quand bien même sans ressources. Il ne peut pas "solliciter" un banquier pour boucler ses fins de mois, ce serait, par extension, sacrifier de sa puissance et de son autonomie. Si l'impasse est presque totale sur les organismes de crédits (du genre de ceux qui envahissent de pub votre boîte aux lettres), la figure du prêteur sur gages, elle, est bien présente. Mais, le plus souvent, elle ne touche pas le héros. Il s'agit, au contraire, de montrer comment une victime est tombée dans les griffes d'un usurier, souvent considéré comme malhonnête. Et ça commence même avant l'apparition de Superman. Dès janvier 1938, The Clock, un des rares super-héros à précéder le kryptonnien, se heurte à un "loan shark" (un "requin des prêts"). Et il n'y va pas par quatre chemins : il jette les livres de comptes de l'homme dans un feu de cheminée et lui dit que s'ils sont si important que cela, il n'a qu'à mettre la main au feu pour les récupérer. Expéditif ? Certes. Mais comme dans la plupart des cas plus tardifs, The Clock a compris que le prêteur est aussi en lien avec la Mafia, que c'est un assassin. Ce sera un fil directeur par la suite. Celui qui prête de l'argent cache toujours un profil criminel, l'emprunteur étant quelqu'un qu'il faut sauver. L'usurier est un célibataire, n'a pas de famille à nourrir et le héros n'a pas à se demander s'il serait moral ou légal que l'argent qu'il a prêté lui revienne. Les exemples s'enchaînent. Superman s'attaque à un "loan shark" dès *Action Comic #24* (1940). Green Lantern (Alan Scott) y revient plusieurs fois dans le seul courant de l'année 1941 (*All-American #26* et *Green Lantern #2*). Les épisodes se comptent par dizaines. En fait, on est dans le registre de Robin des Bois. Et même les héros les plus riches tranchent dans ce sens. Dans *Detective Comics #88* (1944), Batman et Robin enquêtent sur les agissements d'un autre usurier qui augmente ses intérêts de façon astronomique (et fait abattre les endettés quand ils ne peuvent plus payer). Rien qu'à la mention des intérêts, Batman s'exclame « *C'est un racket pourri !* » En 1982, le Ghost Rider finira même par avoir un adversaire dont le nom de code est "Loan Shark" (traduit l'Usurier chez Artima). En fait, cette tendance s'explique assez facilement : les pionniers des comics sont issus de milieux modestes. Ils courent après l'argent, se heurtent à des prêteurs et à des créanciers. Leurs histoires témoignent de leur ressenti. Inversement, elles s'estompent au bout de quelques décennies, à mesure que les sociétés d'édition sont la propriété de trusts de plus en plus puissants, connectés, au moins en partie, à des "fonds de pension". Difficile, alors, de critiquer celui qui s'enrichit en profitant des intérêts – cela reviendrait à s'attaquer à leur employeur…





Ghost Rider #65 : Johnny Blaze étanche sa soif de vengeance sur… l'Usurier.

Xavier Fournier

(RE)PLONGEZ DANS
WALKING DEAD
EN ÉDITION CARTONNÉE GRAND FORMAT !

2 TOMES RÉUNIS DANS CHAQUE VOLUME !

24,95 € - PARUTION NOVEMBRE 2016

DELCOURT

OCS
100% cinéma séries

TRAIT POUR TRAIT

Walking Dead © & ™ 2016 Robert Kirkman, LLC. Tous droits réservés. © 2016 Éditions Delcourt pour la version française.

CE N'EST PAS PARCE VOUS ÊTES IMMORTEL
QUE VOUS VIVREZ POUR TOUJOURS...

GILLEN McKELVIE WILSON COWLES

THE WICKED + THE DIVINE

" DES AUTEURS AU SOMMET DE LEUR ART ! "
WIRED

" LE COMIC, QUI DÉCHAÎNE LES PASSIONS "
SLATE.FR

" L'UNE DES PLUS GROSSES CLAQUES DE L'ANNÉE "
COMICSBLOG

MEILLEURE SÉRIE DE L'ANNÉE
BRITISH COMICS AWARDS 2014

NOMINÉE 3 FOIS AU
EISNER AWARDS 2015

Glénat COMICS

TOME 1 LE 26 OCTOBRE 2016 • TOME 2 EN FÉVRIER 2017